BRUNO HELMET • FINAL FANTASY • SHADOW LADY

ISSN Nº 0329-5613

#43 ENERO 2000 AÑO 6

ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 575 ptas
MEXICO 30$nm.

COMIQUEANDO

LOS MILENIOS PASAN LOS CLASICOS QUEDAN

TODO SOBRE

LA PRINCESA MONONOKE

INFORME ESPECIAL

JLA

PARA COLECCIONAR

REPORTAJES

- ENRIQUE BRECCIA
- JEFF SMITH

REVOLUCION EN LA ANIMACION ARGENTINA! LLEGO

CONDOR CRUX

YWING

ISSN 0329-5613

GENESIS

TODO LO QUE HAY QUE LEER... Y MAS

SPAWN STEPHEN KING

J.R.R. TOLKIEN H.P. LOVECRAFT

RAY BRADBURY DRAGONLANCE

DRAGON BALL EVANGELION

SUPERMAN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO
TEL/FAX - (011) 4732-0916

AV. LIBERTADOR 14441 - MARTINEZ

ALVEAR 182 - LOCAL 11 - GALERIA PARIS
MARTINEZ

NAZARRE 3185 - 3 PISO
DEL PARQUE SHOPPING - VILLA DEL PARQUE
TEL (011) 4505-8007

ENVIOS AL INTERIOR

PROXIMAMENTE INAUGURACION
CASA DE MAGIC - CONSULTANOS

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Coodinador Creativo: Hernán Botticelli.
Diseño: Lucas Varela / Diego Grinbaum / Uki.
Redactores: Diego Accorsi, Dr. Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Mr. Master, Estudio Nuez (Daniel Acosta), Lucas Varela, José Luis Gaitán, Caba, Fabián Montaner, Dr.Müle.
Invitado Especial: Martín Casanova.
Comics y dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González, Angel Mosquito, Ignacio Rodríguez, Liniers, Federico Pazos.
Webonauta: Marcelo Iglesias.
Obsidian: Federico Velasco.
Portada: Fotogramas de Cóndor Crux / montaje de Lucas Varela / © Patagonik Film Group.
Gracias a: Sebastián Rodriguez Saravia, Swan Glecer y Pablo Holcer.

HISTORIETAS

31 **MANDINGA** aprovecha que Bruno Helmet está muy ocupado en su propio comic-book para apoderarse de este espacio, con la complicidad de Fernando "otra vez cambié de estilo" Calvi. Ouch!

53 **MULEDOG,** sus ratitas y Deathbitch, otra vez condenados al más estrepitoso de los fracasos, ante la resignada impotencia de Lucas Varela.

60 **AMORFI** tiene dos páginas para cometer sus habituales atentados contra el nivel intelectual de nuestros lectores. Que Dani the O nos ayude...

65 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS** puede ser peligroso para la salud. El helado soft, no. O por lo menos eso afirma Gustavo Sala...

SECCIONES

7 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi

8 **COMIC CLIPS**
Información comiquera fresquita y confiable desde los más remotos confines del cosmos, e incluso de acá nomás.

13 **FANZINES,** eventos y data para todos los gustos en la Agenda Argenta.

16 **FICHA: Shadow Lady**
Por Daniel Acosta.

17 **LOS SERIALES**
Superman vuela por la pantalla grande dos veces, a falta de una.

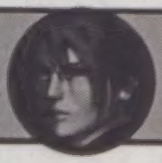
24 **FICHA: Don Depresor**
Por Caba.

30 **PANTALLAZOS**
Primicias, postas y proyectos para que acompañes a tus personajes favoritos que pasan al cine o la TV, junto a Mr.Master.

39 **LA VERDULERIA** apesta a fruta en mal estado, ácidos corrosivos y mucha mala leche. Entrá a tu propio riesgo.

45 **LOS RESCATADORES** veranean en Brasil y te cuentan todo sobre los ignotos superhéroes que pueblan el país vecino.

46 **CEBAMIENTO INFINITO**
¿Qué corno es el Final Fantasy y por qué tiene hordas de adeptos? José Luis Gaitán es uno de ellos, y te explica todo lo que hay que saber.



59 **FICHA: Magik**
Por Diego Accorsi.

62 **TODA LA CHAPA '99**
Los mejores lanzamientos del año que se fue, en un informe fundamental para buscar lectura fina en vacaciones.

66 **MESA REDONDA**
El habitual contrapunto de opiniones y puntajes y -como bonus track- el balance anual de la sección.

72 **FICHA: Parasite**
Por Martín Casanova.

73 **AKHORSI ASYLUM**
Cartas, dibujos y clasificados en el espacio de Comiqueando destinado a que el lector haga la suya. Vos, ¿qué esperás?

79 **ANARKOMIX**
El repaso anual de los rankings, el ranking de Mejor Comic de los '90, Qué Momento y mucho más. Y en el próximo número, varias novedades para esta sección.

Comiqueando es una publicación bimestral de Comiqueando Press, bendecida con santa bondad e inmaculada misericordia por el todopoderoso Dani the O. Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: Lo privatizó María Julia y la licitación la ganó Gostanián. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN nº 0329-5613. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos GEA.
ENERO 2000

index

© Enrique Breccia

NOTAS

19 **TODO SOBRE CONDOR CRUX**
El largometraje animado argentino que estabas esperando ya está en los cines, y Comiqueando te cuenta todo lo que necesitás saber para cebarte a full con este revolucionario emprendimiento nacional.

25 **REPORTAJE A ENRIQUE BRECCIA**
Después de mucho intentarlo, Andrés consiguió entrevistar a uno de los dibujantes argentinos de mayor prestigio en todo el mundo, un ídolo, un maestro, un... Bueno, lean la entrevista que está bárbara.

41 **SUPLEMENTO JLA**
Sexta entrega del mega-informe más poderoso jamás escrito acerca del supergrupo top de la DC, a cargo del Dr.Sax, Andrés y Diego.

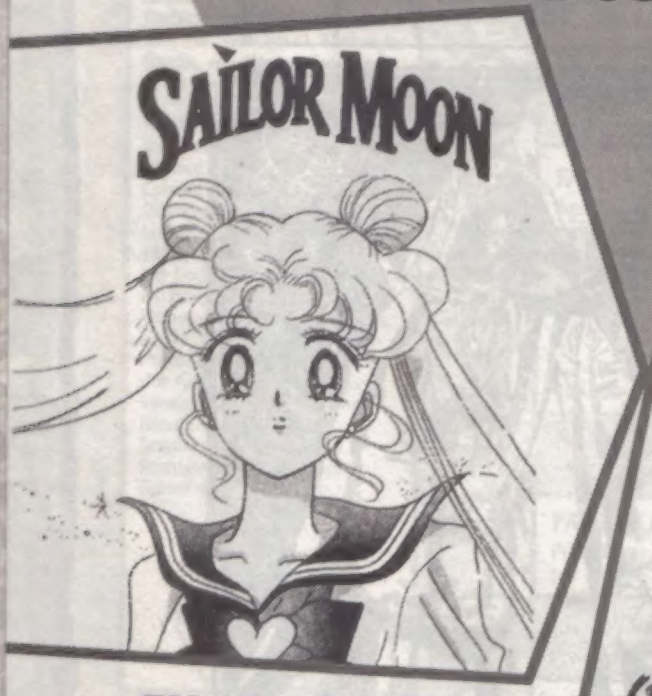
49 **LA PRINCESA MONONOKE** tal vez sea el largometraje animado más grosso y más exitoso de la historia. Sin embargo, no se sabe si en Argentina podremos verlo o no. Dani Acosta te cuenta qué es, cómo se hizo y por qué es fundamental ver este film del Maestro Miyazaki.

55 **REPORTAJE A JEFF SMITH**
¿Extrañás a Bone porque hace mucho que no sale? No importa, acá tenés una entrevista exclusiva con su creador, que analiza a fondo ese extraño pero feliz suceso de crítica y público con el que tanto nos cebamos.

AHORA, EL MEJOR MANGA TE LO TRAE

GRUPO EDITORIAL VID

BUSCA A



EN LA REVISTA

MIX ZINE

Y COLECCIONA LOS TOMOS DE

VIDEO GIRL AI

LA GENIAL COMEDIA DE KATSURA

BUSCALOS EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL
DE ANDRES
ACCORSI

Año nuevo, década nueva, siglo nuevo, milenio nuevo, todo muy lindo, pero tengo que empezar puteando.

En primer lugar, por esa farsa insostenible que fueron los Premios Fantabaires/ Eternauta: pocos votos, mucho voto trucho, resultados menos creíbles que las fechas de salida de Cliffhanger y un clima de suspicacia y desconfianza absolutamente justificados. En este oscuro marco, Comiqueando Press se quedó con cuatro de los seis premios competitivos (Makabre, Toni Torres y Mariano Navarro ganaron en sus respectivos rubros y Comiqueando "empató" con Lazer en el suyo), pero lo que debería ser motivo de orgullo, es motivo de bronca. Para empezar, el premio no interesó: votaron menos de 500 fans. Después, se trucharon muchísimos votos (varios de ellos a nuestro favor, por supuesto) que se contaron como buenos ante la inexistencia de un ente fiscalizador. Y finalmente, lo peor: el premio Fantabaires (o Eternauta, o como mierda se llame) consistió en UN PAPEL EN BLANCO.

Tomemos como cierto que Alfredo Scutti prohibió el uso de la imagen de Juan Salvo para las estatuillas que se entregaron los años anteriores y que -en cumplimiento de esa prohibición- no se podían entregar estatuillas durante la ceremonia. ¿Qué le impide a los organizadores entregar las estatuillas una, dos o tres semanas después del evento? ¿O no existen las estatuas y quieren que -llenos de orgullo y emoción- colguemos en nuestras piezas las hojitas en blanco enmarcadas? Y a mí, dentro de todo, me importa un carajo tener o no la estatuita, pero sé que a varios de los ganadores -y sobre todo a los maestros a los que se homenajeó con el premio a la trayectoria- les encantaría tener su Eternauta en la repisa. Aunque más no sea por respeto a ellos, la organización debería esforzarse por volver a jerarquizar un premio que hoy es sinónimo de estafa.

Segundo palo del milenio, esta vez para Javier Doeyo, quien desde las páginas de su bochornosa Enciclopedia del Manga y el Animé miente descaradamente a sus lectores. En una nota publicada en el nº8, Doeyo afirma que Comiqueando pasó "de una tirada de 5000 ejemplares mensuales en 1994 a los 2500 bimensuales de hoy, y con ventas que no llegan al 50%". Triplemente falso: Comiqueando empezó tirando 3000 (Doeyo lo sabe bien: él trabajaba en la imprenta que imprimió los primeros 5 números y él mismo confeccionó el presupuesto para 3000 ejemplares), ahora tira 3500 y vende alrededor de 2100, o sea, un 60% de la tirada.

Doeyo afirma muy suelto de cuerpo que Comiqueando "se dedicó desde el primer número a alabar el comic de origen americano y a defenestrar (sin ningún pudor ni fundamento) al manga". Si venís leyendo la Comiqueando desde hace un tiempo, no hace falta que te explique hasta dónde se equivoca este "señor". Doeyo llega incluso a jactarse de su propia desinformación, cuando dice cosas como "los responsables de la revista se ocultan bajo los seudónimos de Mr. Master para Andrés y Dr.Müle para Diego". Seguimos pifiando fiero: Mr. Master es un ser de carne y hueso (no tanta carne como Doeyo, claro) y el Dr. Müle es una identidad ficticia bajo la cual han escrito no menos de cuatro personas. De todos modos -y entre muchas pelotudeces que no vale la pena siquiera mencionar- lo que más parece molestarle a Doeyo es que "los responsables de los Juicios de ayer (por el Juicio al Manga, ver Comiqueando nº12) hoy ponen a Dragon Ball en la tapa y se bajan los lienzos sin ninguna vergüenza". Ya explicamos varias veces por qué ponemos a Dragon Ball en la tapa, y sí, parte de la respuesta es que los personajes del animé (no necesariamente del manga) nos ayudan a vender la revista. Algo que, por otra parte, Doeyo sabe muy bien ya que -bajo distintos seudónimos y en distintas editoriales fantasma- edita las parodias porno de Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma y otros animés de éxito (por supuesto sin pagarle un mango a sus creadores), más la ya citada enciclopedia, para la cual afana y traduce comics de Pokémon. Pero esto tampoco es nuevo: fiel a su reciente (pero no por eso menos exacerbada) prédica pro-manga, Doeyo se inició afanándose la historieta Xenon (de Masaomi Kanzaki) para su publicación en la revista Cóctel, donde también publicó (sin pagarle un sope a los creadores, por supuesto) Sin City de Frank Miller y varias historietas de Yoshihiro Tatsumi, Charles Burns, Mique Beltrán y una larga lista de involuntarios colaboradores.

Conclusión: para hacer una revista de información, primero hay que tener información y no es el caso de Doeyo. Segundo, para tratar de "sinvergüenza" a la gente, primero hay que tener las manos limpias y tampoco es el caso de Doeyo. Tercero, creo que lo único que logran artículos como el de Doeyo es fomentar una absurda rivalidad manga vs. comic americano que -resulta bastante obvio- no beneficia a nadie. Pero bueno, no se puede pretender que los imbéciles piensen. Apenas si podemos exigirles que no mientan más.

Dicho todo esto (miren que me hacen renegar, eh!) los invito a disfrutar de un número espectacular de Comiqueando y, por supuesto, desearles unas super-poderosas vacaciones. Los espero de nuevo los primeros días Marzo, aquí, en el Salón de la Justicia...

dibujo de Fernando Gonzalez / Bone es © Jeff Smith

COMIC CLIPS

por Andres Accorsi

PREMIOS

•Esta vez son premios argentinos, porque en Fantabaires se entregaron los Premios Fantabaires (o Eternauta, no se sabe bien), otorgados por el voto de los fans. Estos fueron los ganadores. Mejor Fanzine: Buenos Aires, Ciudad de Héroes (Zona de Culto). Mejor Revista de Información: empate entre Lazer (Ivrea) y Comiqueando (Comiqueando Press). Mejor Número Unitario o Volúmen Recopilatorio: Makabre (Comiqueando Press). Mejor Serie Regular: 4 Segundos (Pipabang Comics). Mejor Guionista: Toni Torres (Caballero Rojo). Mejor Dibujante: Mariano Navaro (Caballero Rojo). Premios a la Trayectoria: Juan Zanotto y Oswal.

ARGENTINA

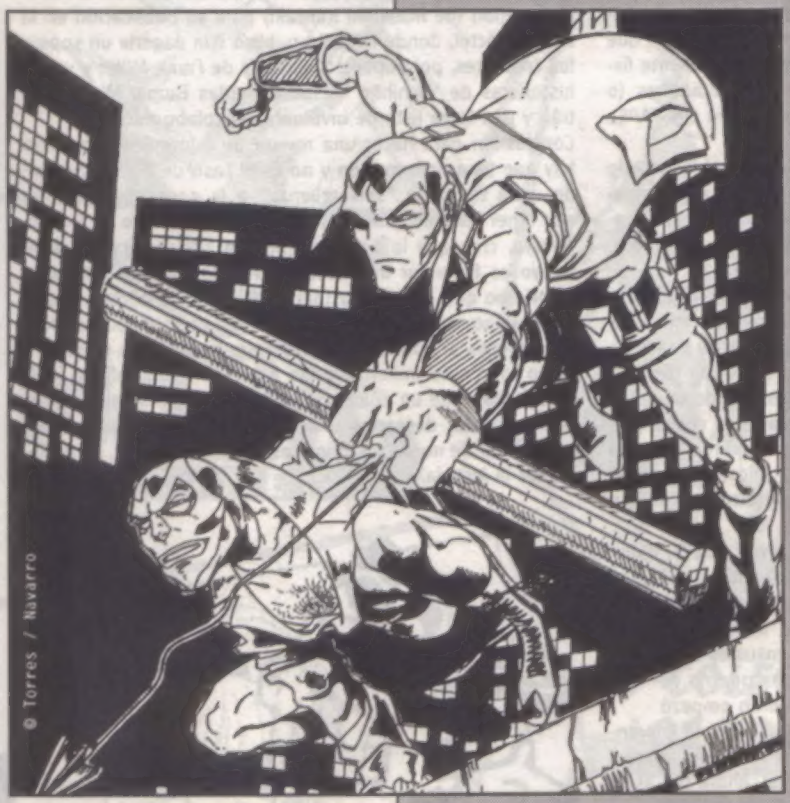
•Se la comieron! En el número anterior publicamos una noticia falsa (el cierre de Andanzas de Patoruzú) a ver qué pasaba. Más de un "periodista" se hizo cargo y reprodujo la noticia, lo cual demuestra que a) nadie se calienta en lo más mínimo por investigar, y b) Patoruzú tiene tan poco peso en nuestro mercado actual que nos da lo mismo que salga o no salga. Lo cierto es que sí sale. Repito: se la comieron!

•Fuentes allegadas a la editorial A4, confirman que el proyecto de editar un sketchbook de Juan Zanotto y uno de Juan Giménez se encuentra aplazado, con pocas posibilidades de concretarse. Dos lástimas.

•Atenti a las adaptaciones de cuentos y novelas clásicas que están por salir junto con la revista Genios: hay trabajos de Ariel Olivetti, Juan Bobillo y Juan Zanotto, entre muchos otros autores argentinos de primera.

•El número de Caballero Rojo de Enero (el 14, con historietas de Toni Torres, Mariano Navarro, Carlos Albiac, Walter Taborda, Fernando Calvi y quien esto escribe) es el último editado por Comiqueando Press. Los autores del Caballero han recibido una excelente oferta de otra editorial (la que publica el periódico Samizdat), donde -seguramente- obtendrán excelentes resultados. El próximo Caballero, entonces, estrena editorial nueva y sale en Marzo o Abril, con un nuevo nº1.

•Dentro de Comiqueando Press, los proyectos más inmediatos son completar la actual miniserie de Bruno Helmet (no se pierdan el nº2, con una historieta inédita escrita por Carlos Trillo!) y lanzar, a mediados de año, un one-shot con los mejores trabajos de Gustavo Sala, incluyendo material inédito. Este especial todavía no tiene título, pero servirá para inaugurar la línea Perdedores, una colección de unitarios que, con el correr de los meses, irá sumando nuevos títulos.



CHILE

•La ambiciosa movida de Dédalos (de la que dimos cuenta ampliamente hace unos meses) se ha visto reducida a un sólo título, Rayen, que en Diciembre alcanzó su séptimo número. A la excelente edición que la caracterizó desde el principio (color, buen papel, etc.), Rayen suma ahora las tintas de Diego Jourdan, que levantan muchísimo el dibujo de Jorge David, autor también de los guiones. Será cuestión de seguir peleando y ver si -algún día- este material se puede distribuir por estos pagos.

FLORIPONDIO, el sorete saltarín

por FEDERICO PAZOS

ESPAÑA

•Novedades para los seguidores del imparable Cels Piñol. Tal como nos adelantó en Fantabaires, el nº7 de Fanhunter (The Killer Dogwitch Project) es el último que saldrá editado por Planeta-DeAgostini/ Forum. Cels dejó dicha editorial por diferencias con el director, Antonio Martín, y lo más probable es que de aquí en más la franquicia Fanhunter (de donde salen los comics más taquilleros del mercado español) pase a manos de Martínez-Roca (licenciataria en España de Magic: The Gathering). Entre los proyectos que quedaron sin editar en Forum, están Celsquest Revisited (nueva versión de un viejo fanzine de Cels, ahora redibujado por Sergi "Gorka" Sanjulián), Barnacity by Gaslight (por Roke González y David Baldeón), World War Fan (por Roke, sin dibujante confirmado), The Cels Factor (crossover con Team-X, un supergrupo de la editorial Mega-MultiMedia) y la nueva versión de un clásico, La Batalla de Montjuic, que dibujará el propio Cels. Otros proyectos relacionados con el Universo Fanhunter incluyen nuevos módulos para el juego de rol, un card game, un cortometraje basado en S.O.U.F. (uno de los episodios de The Konstantin Saga) en el que el propio Cels hará un cameo, y una serie de novelas con los personajes de Fanhunter, de las cuales Cels escribirá las primeras. Im-pre-sio-nan-te!

•Después del éxito de la gloriosa miniserie de Gorka, Planeta presenta un álbum de 112 páginas llamado Gorka Apócrifo, que reúne los comics del bárbaro ratuno aparecidos en Camaleón, su anterior editorial, y que quedaron fuera de continuidad. También hay páginas inéditas, pin-ups y una entrevista con Sergi Sanjulián, Carlos Portela y Fernando Iglesias, autores de la más reciente saga de Gorka. Palo y a la bolsa!

•Norma sigue creciendo y demostrando por qué es la mejor editorial de comics del habla hispana. En Diciembre editó Blake & Mortimer: El Misterio de la Gran Pirámide (de Edgar-Pierre Jacobs), Blueberry: Gerónimo el Apache (de Charlier y Giraud), Mekanika (un libro con majestuosas ilustraciones del argentino Oscar Chichoni) y un álbum fundamental para el comic de los '90: Por Qué Odio a Saturno, de Kyle Baker. Para los primeros meses de este año, Norma promete el segundo tomo de La Mazmorra (Le Roi de la Bagarre), El Fuerte (del español Juan Luis Landa), el segundo tomo de Juan Buscamares (del chileno Félix Vega), el esperado regreso de Roco Vargas en un álbum titulado El Bosque Oscuro (por Daniel Torres) y otras dos obras fundamentales del comic yanki: Ronin (de Frank Miller) y Watchmen (de Alan Moore y Dave Gibbons). Ahhhh! Qué grosso es saber que todo esto se puede conseguir en cualquier comiquería y en tu propio idioma!

•La Colección Mercat, destinada a editar obras extrañas de autores no comerciales y con tiradas ridículamente pequeñas, presenta Las Habitaciones Desmanteladas, un álbum de 112 páginas realizado por Laura (autora de recordado paso por El Víbora) con la colaboración de algunos guionistas de primera (como Felipe Hernández Cava) y adaptaciones de cuentos de Borges, Thomas de Quincey y Guy de Maupassant, entre otros.

•El proyecto de Dude del que hablábamos en el número anterior ya tiene título (La Huella Futura) y autores confirmados: los seis unitarios estarán a cargo de quim Bou, David López López (jugador!), Joan Marín, Javi Rodríguez (maestro!), Rubén y Sergio Córdoba. Papa muy fina.

FRANCIA

•Los clásicos son siempre clásicos, por eso siempre vuelven. Ahora es el turno de Blake & Mortimer, las creaciones del fallecido Edgar-Pierre Jacobs, que vuelven a vivir de la mano de André Juillard (Las Siete Vidas del Gavilán). Juillard está terminando de serializar la nueva historia (La Maquinación Voronov) en el popular diario Le Figaro y se prevé para muy pronto la aparición del álbum, con una tirada inicial de... 700.000 ejemplares. Poing!

•Algunas novedades copadas del mercado francés: Philippe Vuillemin recibe al 2000 con un álbum titulado An 2000, Joie de Recevoir. Sfar, el guionista de La Mazmorra, presenta el segundo tomo de su serie Merlin (con dibujos de Munuera), donde el mago combate a Papá Noel. Y junto a Trondheim y Blain presenta un nuevo tomo de La Mazmorra: La Chemise de la Nuit. Trondheim, por su parte, festeja Navidad con Monstreux Noel, segundo tomo de su serie Monstreux. Otra con buena pinta es No Pasarán (tercer álbum de Max Fridman, el personaje de Vittorio Giardino), La Metamorphose de Lucius (lo último de Milo Manara) y el segundo tomo de Les Technoperes, L'Ecole Penitentiaire de Nohope, de Jodorowsky, Janjetov y Beltrán.

JAPON

•Yoshihiro Togashi es conocido -básicamente- por dos cosas: es el autor de Yuu Yuu Hakusho (serie que arrancó bien y terminó pidiendo la hora ante las puteadas de los fans que la veían empeorar número a número) y además se casó hace no mucho con la encantadora Naoko Takeuchi (a él, mis samurais!). Ahora está serializando otra saga, Hunter x Hunter, en el Shonen Jump, pero las entregas se retrasan y los fans -otra vez- lo critican duramente por la baja calidad de la historia. Parece que Naoko lo tiene a mal traer al pobre Yoshihiro, que desde que se casó, no pega una ni por casualidad.

•La editorial Kodansha editó en Noviembre el primero de una serie de especiales cuatrimestrales de la revista Afternoon. El nº1 sorprendió a los otakus que se encontraron con una

nueva aventura de las Gunsmith Cats, una serie cuyo creador, Kenichi Sonoda, había dado por finalizada hace ya varios años. Los rumores hablaban de una posible secuela para el animé, así que esta nueva saga tal vez sirva de base para ese proyecto.

MEXICO

•Vid no para de anunciar proyectos para editar en México comics procedentes de las más diversas editoriales yankis. Si bien no todo este material se distribuirá en Argentina, algunos de los lanzamientos grossos de la temporada son: el one-shot de Harley Quinn, DC One Million, Batman/Darkness, Buffy la Cazavampiros, Superman: Paz en la Tierra, Sergio Aragonés: El Día de los Muertos, Catwoman / Vampirella, Batman/Punisher, Flash-Green Lantern: Faster Friends, Batman: No Man's Land (a partir del nº303 de ese serie), La Era de Apocalipsis, Heroes Return y la serie de Avengers que se inicia inmediatamente después, un álbum titulado Lo Mejor de Frank Miller, Divine Right, Juez Dredd/ Depredador y Tarzan-/Depredador. Otra serie muy interesante es Super DC, un álbum mensual de protagonismo rotativo entre las luminarias de dicho universo, que arranca con Genesis (nºs 1-4) para luego dar cabida a Fanboy (nºs 5 y 6) y Wonder Woman (nºs 7 y 8).

•Pero el proyecto más grosso de Vid es una antología mensual de 100 páginas a todo color, compuesta por tres historias en cada número. a lo largo de 12 meses veremos en cada entrega tres historias autoconclusivas, cada una a cargo de distinto equipo creativo y combinando equipos de México, España y Argentina. A través de la respuesta del público, Vid planea identificar a los autores de mayor repercusión, para continuar con sus historias a modo de comic-books. Entre los autores argentinos que han presentado proyectos podemos citar a Salvador Sanz, Sebastián Ramseg, Javier Rovella, la dupla Abel Saidman-Gerardo Zaffino y un larguísimo etcétera. Ojalá salga pronto y bien!

DC

•Las heroínas del Universo DC son las protagonistas de Created Equal, dos prestige Elseworlds que salen a partir de Febrero, con guión de Fabián Nicieza y dibujos de Kevin Maguire. Este equipo funcionó bárbaro en Captain America así que le tenemos fé, aunque el argumento (un mundo sin hombres) suene un tanto retorcido. Pero bueno, es un Elseworlds...

•Dieciocho autores de primerísima línea se unen a Evan Dorkin para ese demencial proyecto (anticipado hace un tiempo en esta sección) llamado World's Funniest, el team-up entre Bat-Mite y Mr.Mxyzptlk. A lo largo de 64 páginas, podremos regodearnos con el talento de Frank Miller, Dave Gibbons, Alex Ross, David Mazzucchelli, Brian Bolland, Jaime Hernández, Dick Sprang, Ty Templeton, Glen Murakami, Phil Jiménez, Jim Woodring y Stephen DeStefano, entre otros. Una verdadera orgía.

•Atenti, fans de Green Lantern! Steven Seagle (House of Secrets) y John K.Snyder (Dr. Midnight) están preparando un prestige titulado Brightest Day/ Blackest Night, que narra el primer encuentro entre Alan Scott y su eterno enemigo, Solomon Grundy. Huele a joyita.

•La vez pasada nos preguntábamos quién acompañaría a J.M.DeMatteis en su paso por Adventures of Superman. Aparentemente, este es el destino de Howard "no sé cómo hago, pero cada día dibujo peor" Porter, una vez que se vaya de la JLA (andate rápido, haceme el favor!).

•No sé si hacía falta, pero me cabe: Harley Quinn tendrá su propia serie regular desde mediados de este año. Por ahora, todo indica que la escribirá Karl Kesel y la dibujará Terry Dodson, que se va de Generation X, como parte del sacudón de X-series que detallamos más abajo.

•¿Qué habrá de cierto en los rumores que afirman que Frank Miller está muy cerca de escribir una novela gráfica de Batman? ¿Y será cierto que la va a dibujar su amigo Bill Sienkiewicz? Todo puede ser: ambos artistas trabajaron codo a codo con el coordinador Bob Schreck (ya sea en Dark Horse o en Oni Press) y Shreck está ahora en la editorial del murciélago, así que todavía cantamos, todavía pedimos, todavía soñamos, todavía esperamos.

•Otra del bati-oreja: se venía armando medio sotto-voce un nuevo team-up Batman/Spawn, con guión de Todd McFarlane y dibujo del increíble Ashley Wood. Las negociaciones entre Mac y DC iban bien encaminadas, hasta que los dueños de Batman dijeron: "Todo bien, pero la tapa la dibuja Jim Lee". Todo bien, las pelotas! Cuando DC se puso firme en ese punto, Mac se levantó y se fue a la mierda. Por ahora, ningún Batman/Spawn.

•El próximo evento de Quinta Semana tendrá como protagonistas a los Young Justice y como mente maestra al querido dogor Peter David. La saga tendrá dos book-ends titulados Y): Sins of Youth, un Secret Files y varios unitarios entre book-end y book-end. El argumento es sencillo: El brujito Klarion (clásico enemigo de Demon) convierte a los héroes grandes en borregos y viceversa, y ahí se pudre todo. La saga tendrá un crossover en Superboy nº74 (reservala cuanto antes) y se extiende en estos one-shots: JLA Junior, Superman/Superboy, Wonder Girls y The Secret / Deadboy, para desembocar en el segundo Sins of Youth. Puede andar.

•Jen Van Meter (guionista de los comics de Blair Witch Project que publica Oni) tiene aprobado un Elseworlds de Batman titulado The Golden Streets of Gotham: An American Fable, donde explora qué le habría pasado al pequeño Bruce Wayne de haber pertenecido a una familia pobre. La historia está ambientada en el Siglo XIX y el dibujante asignado es el fabuloso Tommy Lee Edwards.

WILDSTORM

•A Tommy Lee también se lo cita como el dibujante elegido por Brandon Choi y Mike Heisler (sinónimos de ingente producción y escasa calidad en los títulos del Chino Lee) para su nuevo proyecto en el sello Homage: Disavowed cuenta la historia de Dalton Morrell, un agente del FBI a la X-Files, que tiene como particularidad el poseer las memorias de todos sus antepasados, una gran ventaja a la hora de resolver crímenes y misterios sobre-

BETO CARDONA por ANGEL MOSQUITO

naturales. ¿Qué sé yo? En una de esas, está buena...

•Mr.Majestic, una de las series más interesantes de WildStorm, corre serios riesgos de no llegar al nº50. Los rumores de cancelación corren como pólvora y -extrañamente- nadie sale a desmentirlos. Qué pena!

VERTIGO

•Todavía sin fecha confirmada, pero avanzando duro y parejo, se viene House of Secrets: Facade, una miniserie compuesta por dos libritos de 48 páginas a color directo, que marcará el regreso de Steve Seagle y Teddy Kristiansen al título en el que la rompieron durante dos inolvidables años. Esperalo lo que haga falta, que lo vale.

•En la Preacher de este mes arranca Alamo, la saga de ocho números que cierra definitivamente la historia de Jesse Custer y sus amigos. No hace falta que la recomendemos, verdad?

•El eximio dibujante croata Edvin Biukovic (lo recordarán, seguramente por Human Target, pero también dibujó Grendel, Star Wars y varios unitarios en las antologías de Vertigo) murió el 5 de Diciembre de un ataque al corazón. En 1995, había recibido el Premio Russ Manning al Autor Revelación, pero su carrera se terminó abruptamente, en un hospital de Zagreb, donde estaban por operarlo de un tumor cerebral. Tenía apenas 30 años. Una verdadera lástima.

IMAGE

•Geeksville, la revista que combina a los 3 Geeks (de Rich Koslowski) con Innocent Bystander (de Gary Sassaman) se va para los pagos de Image a partir de Marzo. Ambas series se habían fusionado a mediados del '99 para juntar más lectores, algo que sin duda lograrán en Image, bajo el patrocinio de Jim Valentino

•El tan comentado imprint formado por guionistas top ya tiene nombre y estrar [illegible] del nombre de la cosa está en manos de una empresa especializada en internet: pacific.com pero será distribuida y comercializada por Image. Si cada publicación de primer año [illegible] de vida, en su mayoría pertenecerán a la empresa.

Los fundadores de Gorilla no son sólo guionistas. A Kurt Busiek, Mark Waid, Joe Kelly y Karl Kesel se sumaron artistas como Bruce Timm, Barry Kitson, Tim Sale, Jim Lee y Mike Allred. Estos tres fundadores podrían además comenzar a crear sus propios títulos. Así, Superman's Pal Jimmy Olsen, con guión de Busiek y dibujos de Stuart Immonen, es la faz gráfica que Kelly convenció a Bruce Timm para dibujar su primer proyecto fuera [illegible] (un adolescente y [illegible] mismos). Mike Allred, por su parte, [illegible] a Todd Dezago, guionista de Teknophage, una de las dos [illegible] que existentes que se sumarán a [illegible]. El otro es Crimson Dragon, la serie con guión y dibujos de Enrique Pérez, que [illegible] en Event, ahora sale en Gorilla. Poco sabemos de proyectos de Kelly y Kitson y bastante más se sabe de Empire, donde volverán a juntarse Waid y Kitson, esta vez para contar la historia de un supervillano que trata proponerse como [illegible] el mundo es [illegible] gía y debe afrontar la enorme responsabilidad de gobernar un planeta.

Las promesas de Gorilla son lanzar seis títulos entre Abril y Octubre del [illegible], pero [illegible] en los superhéroes, respeto absoluto a las decisiones de los creadores y periodicidades creíbles. Ojalá las puedan cumplir, así no quedan como la mona [illegible].

•En Top Cow pasa de todo. Para empezar, en Marzo se vienen dos one shots basados en videojuegos de Eidos: Fear Effect y Legacy of Kain: Soul Reaver, este último con guión de Matt "Lady Pendragon" Hawkins.

•Desde las páginas de The Darkness, Magdalena se manda hacia su propia miniserie (también para Marzo), tres números situados antes de la saga de la Lanza del Destino. El guión es de Marcia Chen y el dibujo es de Joe Benítez

•Otra serie nueva será Butcher Knight, creada por Charles Holland (guionista de Milennium y ST:DS9) y Dwayne Turner. El protagonista es Luther Washington, un hombre desplazado en el tiempo que en su época de origen es conocido como... Sir Lancelot. Eeepa!

•Dos títulos que cierran: Spirit of the Tao (el 15 es el último) y Ascension (se despide en el 23). Otro que cambia de dibujante: a partir del nº40 de Witchblade, se integra al equipo Keu Cha, hasta ahora dibujante de Rising Stars. Uno que cambia de nombre: la miniserie de David Finch y David Wohl anunciada como Sexbot, ahora se llama Aphrodita IX. Uno que se retrasa: el crossover JLA/Witchblade violento, guiado por Len Kaminsky y Mark Pajarillo. Otro que se viene: triple crossover entre Witchblade, Fathom y Lara Croft en los nºs 12 al 15 de Fathom, que a este ritmo saldrán en el 2004. Y otro que vuelve: Scott Lobdell está preparando una miniserie titulada Cyberforce Infinity, en principio para este verano yanki

MARVEL

•Bob Layton y David Michelinie, un equipo de recordado paso por la serie de Iron Man en los '80, volverá a visitar al Vengador Dorado en un futuro arco argumental de cuatro números. Puede andar.

•Impresionante lo que está pasando con los Marvel Knights. Al debut de Punisher en Febrero (nada menos que por Garth Ennis y Steve Dillon) y al pase de Grant Morrison hay que sumarle un proyecto de Mark Millar (todavía sin confirmar) y una posible serie de Nick Fury,

Niño Zorro
por Ignacio Rodríguez Minaverry
¡feliz cumpleaños, niño zorro!
¡oh, al fin! ¡mi juego de química!
¡qué felicidad! ¡química! ¡química!
¡es lo que estuve esperando toda mi...
¿un triciclo?!
¿un zorro?!

a cargo de Brian Michael Bendis y Bill Sienkiewicz.

•Ya totalmente confirmada está la serie Marvel Knights (un equipo integrado por Daredevil, Black Panther, Ghost Rider, Black Widow y otros) que contará con dos creadores muy relacionados con DC, pero que ahora están Knights mediante- también en Marvel: Chuck Dixon y el maestro uruguayo Eduardo Barreto. No te la pierdas

•Ni siquiera Spider-Man escapa a las garras de los Knights: Paul Jenkins está escribiendo una miniserie de tres partes, co-protagonizada por el arácnido y Daredevil, con Phil Winslade comprometido para dibujarla. Y el otro proyecto grosso de Jenkins incluye también a Jae Lee (su co-equiper en la majestuosa Inhumans) y es una miniserie de 7 partes que tiene que ver con una conspiración secreta de la que forman parte varios personajes conocidos del Universo Marvel. Compro!

•Erik Larsen deja a Wolverine tras el nº149. La revista quedará íntegramente en manos de Steve Skroce, que debutará como guionista. Larsen, mientras tanto, rendirá homenaje a sus venerados Stan Lee y Jack Kirby en una saga de 12 partes de Fantastic Four, que emboca perfectamente entre los nºs 100 y 101 de la serie clásica. La historia será cósmica y grandilocuente como la que más (con decenas de personajes creados por los Padres Fundadores de la Marvel) y Larsen compartirá tareas con otros autores fanáticos de la dupla Lee-Kirby, entre los que están confirmados Keith Giffen y Bruce Timm. La idea de Larsen es abrirle el juego a todos los creadores que tengan ganas de dibujar como Jack o escribir como Stan. Otra que compro!

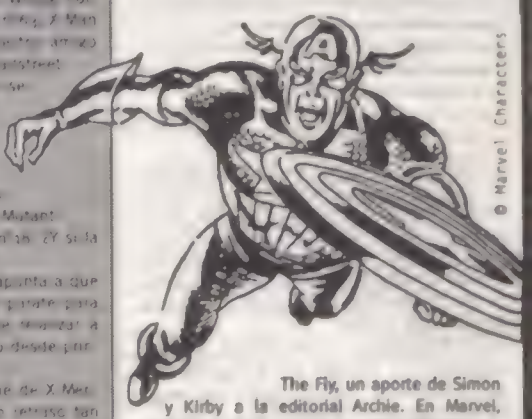
•Y hablando de Fantastic Four, dos cosas: Primero, en el nº25 uno de los miembros deja el grupo. Entre los posibles suplentes están She Hulk, Namorita y la nueva Marvel Girl. Segundo -y felizmente- la era Claremont llega a su fin y antes de mitad de año, Fantastic Four tiene guionista y dibujante nuevo que -oh, casualidad!- son la misma persona: nada menos que el maestro español Carlos Pacheco. Y me siguen cebando...

•Ahora sí, a los títulos-X. Leinil Francis Yu finalmente se dará el gusto de dibujar X-Men, ya que Alan Davis cuelga en Marzo. Adam Kubert queda en Uncanny y Tom Raney queda de relevo, para reemplazar a cualquiera de los dos que se retrase. En cuanto al guión, para que Claremont pueda arrancar fresquito -y meter todos los cambios que tiene planeados sin dar demasiadas explicaciones- entre Febrero y Marzo, para los personaje habrán pasado seis meses. Como recurso, no está mal.

•Pero tal vez el cambio más grosso que veremos en la línea-X a partir de Marzo sea la creación de la sub-línea Counter-X, integrada por X-Force, X-Man y Generation X, que contará con Warren Ellis como mente maestra. A partir de Generation X nº63, la serie estará a cargo de Brian Wood (g) y Steve Pugh (d). En X-Force

[illegible]

•Y cuando todavía está fresquito el litigio de las herederas de Jerry Siegel por los derechos sobre Superman, el veterano Joe Simon, con 86 añitos, sale a reclamarle a Marvel la propiedad sobre el Capitán América, el personaje que cocreara junto a Jack Kirby en 1940. Parece que la creación del Cap! (y su venta a la por entonces Timely) coincide en sus formas con la de Superman y -si los jueces fallan a favor de Simon- el autor recuperaría los derechos sobre el personaje en Diciembre del 2001. Los abogados de Joe Simon (e incluso él mismo) llegan a afirmar que el veterano historietista es el único creador del Capitán, ya que este habría diseñado también la faz gráfica de [illegible]. Para tanto [illegible] la creación de Kirby, el Red Skull y [illegible] Marvel se descuide- va a salir a reclamar también la creación de Spider-Man, ya que -dice- hay pruebas de sobra de que el personaje de Stan Lee y Steve Ditko está ampliamente basado en



The Fly, un aporte de Simon y Kirby a la editorial Archie. En Marvel, mientras tanto, todavía no hubo ninguna repercusión. Veremos para dónde corren.

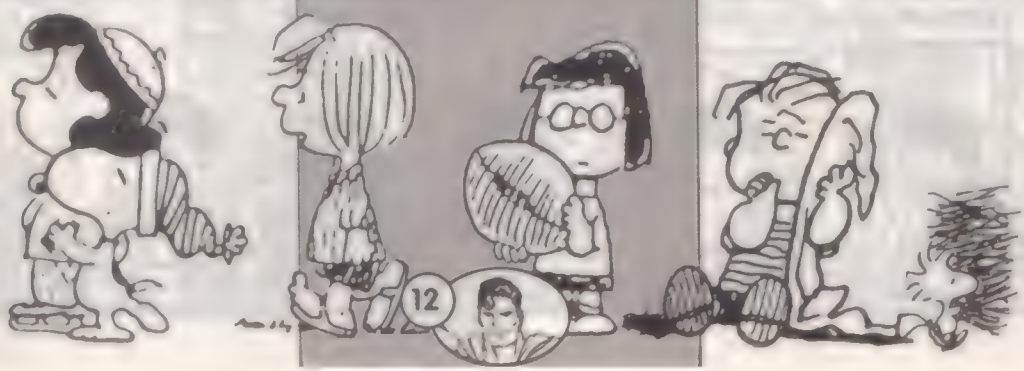
OTRAS

•Fantagraphics está manejando a full a Bitchy Bitch, el personaje de Roberta Gregory, cuyos cortos animados se estrenan en Febrero. Ese mes salen -además del nº31- varias reediciones de los números anteriores de esta polémica pero disfrutable historieta.

•Se viene una nueva editorial, CrossGeneration Comics, capitaneada por Brandon Peterson y Barbara Kesel, a la que -de a poco- se van sumando otros creadores de peso en el mercado yanki, como Ron Marz y Claudio Castellini. Lo curioso es que la política editorial de esta empresa con sede en Tampa (Florida) es trabajar sólo con creadores que colaboren exclusivamente con CrossGen. Eso podría -en teoría- significar un alejamiento de Ron Marz de los pagos de DC, pero ni el autor ni la editorial lo han confirmado ni desmentido.

•Michael "Madman" Allred se puso su propia editorial, AAA Pop Comics, cuyo primer lanzamiento -The Atomics- debuta este mes. Y en el nº2, los nuevos personajes de Allred conocen a Frank Einstein, alias Madman. Venga!

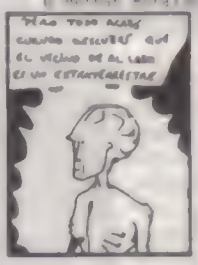
•Y se termina Peanuts. Charles Schultz, con 77 años a cuestas (49 de los cuales dibujó la tira diaria y la plancha dominical) dijo basta, justo antes de enterarse de que tendrá que pasar sus últimos años combatiendo a un cáncer de colon. La última tira de Charlie Brown, Snoopy y familia apareció el 3 de Enero y la última dominical está prevista para el 13 de Febrero. A partir de ahí, muchos diarios seguirán publicando Peanuts, pero serán reediciones de las tiras viejas, arrancando desde 1974. Peanuts debutó el 2 de Octubre de 1950 y llegó a publicarse en más de 2600 diarios, que le permitieron acceder a millones de lectores en 75 países. Lo que se dice un verdadero ícono de la cultura popular.



FANZINES

POR HERNÁN BOTTICELLI

NOS INVADE ANDRE Y NO ES ARNALDO



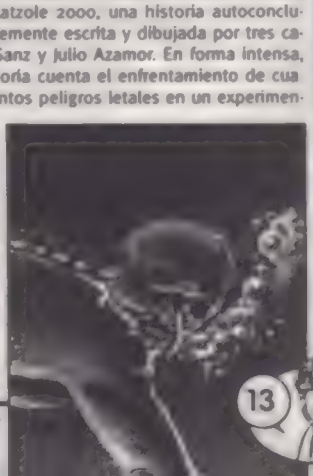
La Invasión del Imperio Andre es un fanzine íntegramente realizado por Hernán Moraldo y editado en formato comic-book, pero más chico y en blanco y negro. La historia comienza en el que Guillermo se da cuenta de que su vecino Esp es un extraterrestre invasor del Imperio Andre. Esp rapta a Guillermo y lo lleva debajo del Sahara, donde se encuentra oculta la base Andre. Allí abajo vivirán varias peripecias, hasta que llegan a encontrarse con el mismísimo Andre. Con un dibujo sencillo, Hernán Moraldo cuenta una historia muy interesante repleta de humor, aventura y un toque de misterio. Para comunicarte con Hernán, podés escribirle a Finocchietto 24, Florencio Varela, Pcia. Buenos Aires (CP 1888)

UN LEON A CONTROL REMOTO

Para regocijo de todos aquellos a los que nos gusta leer buenas historietas, acaba de salir Control Remoto, una novela gráfica íntegramente realizada por el maestro Fernando León González. La historia transcurre en el año 2025: La ciudad de Orlando es un caos, pero el Profesor Mob tiene un plan. Por medio de un control remoto, puede transportar la mente de una persona al cuerpo de otra. De esta manera, el teniente Victor Le Von y sus muchachos combaten el caos en la ciudad transportándose al cuerpo de las víctimas para castigar a los delincuentes. La historia está maravillosamente contada por González, quien combina estilos y situaciones con una impresionante calidad artística y narrativa. El excelente nivel creativo y profesional del León González brilla en cada página. Apretá "on" y pedite tu ejemplar de Control Remoto, escribiendo a Sofía Bozán 2828, Bº Centro América, Córdoba (CP 5001).

CATZOLE AL 2000 Y PICO

De las entrañas de la mítica Catzole, ha salido su primer especial a todo color. Se trata de Catzole 2000, una historia autoconclusiva de 16 páginas, increíblemente escrita y dibujada por tres capos: J.J. Rovella, Salvador Sanz y Julio Azamor. En forma intensa, potente y expresiva, la historia cuenta el enfrentamiento de cuatro extraños seres con distintos peligros letales en un experimento misterioso y cruel. Toda la historieta tiene un excelente nivel gráfico-narrativo, sumamente fiel a lo mejor de la Catzole, además intensificado por la utilización del color. Si querés leer algo muy bien hecho, que te sacuda el bocho, por sólo dos pesitos podés conseguir Catzole 2000 en cualquier comiquería.



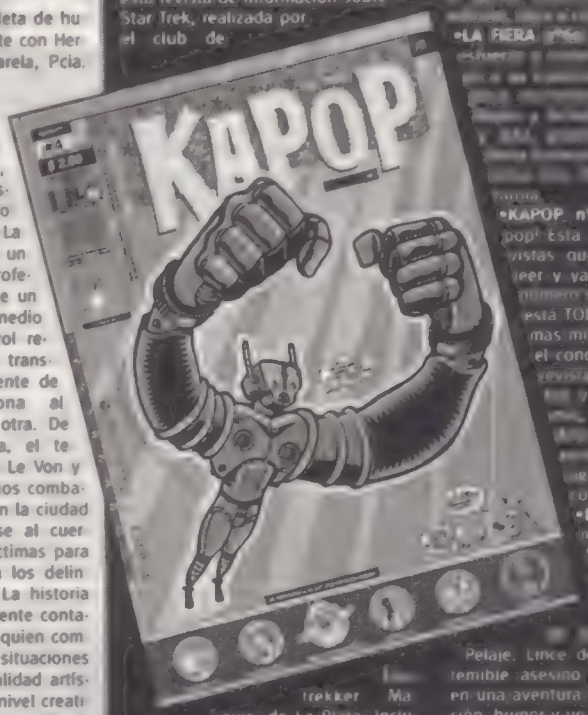
© Sanz/Rovella/Azamor

Y TAMBIEN SALIERON

•5INCOEFICIENTES INTELECTUALES nº2: Santiago Carusso, Mato, David Pugliese y Sedes vuelven con su gran calidad artística. Se destacan El Angel Lucho, Cuentos para Niños Pornográficos, Reptil Nocturno, muchas caricaturas e ilustraciones. Está a $ 3.00 en comiquerías.

•ASPID nº5: Desde Córdoba llega otro impresionante número de Aspid. Para los que no la conocen, la calidad editorial de esta revista es comparable a la de la mejor época de Fierro. En su interior encontramos una gran variedad de historietas a cargo de excelentes artistas, tanto consagrados (Calvi, Sergio Mas, Fernando González, Angel Mosquito, Gustavo Sala, etc.) como noveles (también hay notas, reseñas y dos portadas magníficas de Juan Bobillo y Marcelo Sosa. A $ 3.50, es un regalo.

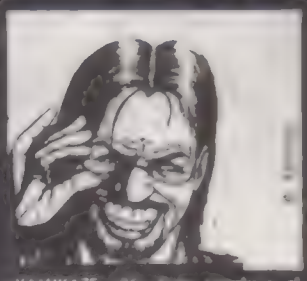
•BADLANDS nº7: Nuevo número de esta revista de información sobre Star Trek, realizada por el club de



trekker Marquis, de La Plata. Incluye un homenaje a Deforest "McCoy" Kelly y notas sobre Early Voyages, DS9, el motor warp, los planos de la Enterprise E y otras secciones. Vale $ 2.00.

•CHE LOCO nº8: Desde Córdoba llega una nueva entrega de este periódico con notas, información, historietas y humor. En este número nos hablan del Johnny Comet de Frazetta, el humorista Tejada y un homenaje a Mirco Repetto. Podés suscribirte y recibirla por correspondencia, escribiendo a Casilla de Correo 620, Córdoba (CP 5000).

•DISCIPULOS nº1: Luego del promisorio nº0, Discípulos sale a las comiquerías con más páginas, nuevo formato y tapa a color. Su gran variedad temática incluye superhéroes, policiales, fantasía heroica, ángeles-contra-demonios, historias cotidianas y misteriosas, muy bien contadas por los alumnos de la Escuela Argentina de Historietas (no confundir con la de Sedes), es una verdadera



•KAMIKAZE nº6: [illegible] nada puede escapar [illegible] canción, y Kamikaze no [illegible] ción. En un impresionante episodio [illegible] la primera [illegible]

•LA FIERA [illegible]

•KAPOP nº4: [illegible] pop! Esta [illegible] vistas que [illegible] leer y ya está deseando el número siguiente. La Kapop está TODA BUENA desde el más mínimo detalle, hasta el concepto general de la revista, que combina [illegible] y origina[illegible] recomendada. Se consigue a $ 2.00 en tu comiquería amiga.

•LINCE nº2: De la mano del guionista Silvio Rotolo y el dibujante [illegible] Pelaje, Lince debe enfrentar a un temible asesino llamado La Parca, en una aventura llena de intriga, acción, humor y un toque de amor melancólico. A solo $ 1.50 en cualquier comiquería.

•MAX KING COMICS nº4: Vuelve el inefable Ariel Muskin [illegible] su dosis de entretenimiento de humor y hermo, esta vez con Supermarcos y presentación [illegible] con de Masiá[illegible] primer número y este cuarto es realmente notable [illegible] cualquier comiquería.

•REBELION 21 nº3 [illegible] kos, el líder rebelde en una [illegible] sigue desenvolviendo, de la mano de Sedes y su colaborador

AGENDA ARGENTA

COMICS EN LA WEB

Ya está en internet la revista de comics Netaku, donde podés encontrar historietas de varios autores de amplia trayectoria en el under argentino (hay gente de Catzole, Kapop, Mi Dulce Minina, Coma 4 y 5Efímeros, entre otros fanzines) e incluso trabajos de gente que no publica habitualmente en medios gráficos, como José Luis Gaitán, escriba de Comiqueando y dibujante en ascenso. Como es habitual en las publicaciones electrónicas, leer la Netaku es absolutamente gratis. Alcanza con teclear www.netaku.com para disfrutar de sus páginas. Ya está listo el nº2 y se puede recomendar con toda confianza. Larga vida a este ciber-emprendimiento de Diego Sa y su barra. **(A.A.)**

WARHAMMER, COMO POR ARTE DE MAGIC

Si te quedás en Buenos Aires y estás al pedo, una gran opción es ir a jugar Warhammer. Actualmente se está desarrollando el Tercer Torneo Apocalíptico de Warhammer Fantasy, los jueves a la tarde, en el local de Apocalipsis (Av.Cabildo 2370, local 57). Además hay demostraciones de un nuevo juego, el Mordheim. Si necesitás más info, pedila al 4781-0991.

El 15 de Enero también comienza una campaña de Warhammer Fantasy, que tendrá lugar los sábados y domingos en dos turnos (mañana y tarde) y en dos sedes: el Centro Cultural Marcos Urbano (Acevedo 462) y el local de Atmósfera Cero (Av.Rivadavia 5283, local 38). Más info en el 4902-3653.

Y si lo tuyo son los naipes, en el Burger King de Santa Fé y Ayacucho los días viernes desde las 20 hs. y los domingos desde las 15 hs., se realizan torneos oficiales de Magic: The Gathering, coordinados por Douglas Maioli, bi-campeón argentino y juez de nivel 1. La entrada es libre y gratarola, pero si te comés un whopper, lo pagás vos. **(Mr.M.)**

INTERNAUTAS A LA DERIVA

Una aclaración importante: en muchos e-mails que nos llegan, los lectores mencionan la página web de Comiqueando. Esto es muy raro, porque nuestra página que empezamos a construir allá por Mayo del '98 se desactualizó hace tiempo y -hasta donde sabemos- Comiqueando NO tiene página en Internet. Por ende, NO entren a www.geocities/Area51/Labyrinth/4033 porque no van a ver un carajo (creo). De todos modos, Luquitas Varela ya está trabajando en la pre-producción de una nueva pagina a todo culo, que estaría lista para el segundo trimestre del año. Ni bien abra, les doy la dirección. **(A.A.)**

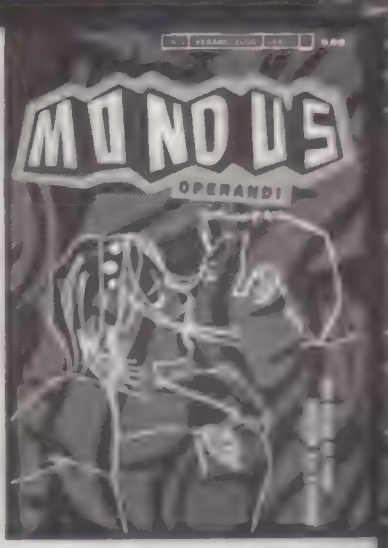
REDONDO Y VIOLENTO

No, no me refiero a José Luis Perales, el fan de los Redondos. Este clip es para avisarles que ya salió a la venta el disco de Tiempos Violentos, con una selección de temas de bandas heavy locales (Catupecu Machu, A.N.I.M.A.L., Tumbas, Raíz, Malón, Carne Para Cerdos y otras) realizada por Alejandro Nagy y Gustavo Olmedo, los conductores del célebre ciclo de Rock'n Pop. ¿Qué catzo tiene que ver esto con los comics (más allá de que Tiempos... cuenta con una columna de historieta a cargo de Andrés "no me pierdo una" Accorsi)? Mucho: el cuadernito que acompaña al disco no es otra cosa que una historieta de ocho páginas escrita por Alejo García Valdearena y dibujada por Feliciano García Zecchín (los autores de la fundamental 4 Segundos) e incluso el propio CD y la cajita tienen ilustraciones de Feliciano. Si sos cebado del heavy y/o de 4 Segundos, no te pierdas el disco de Tiempos Violentos por nada del mundo. Sí, en versito y todo! **(Mr.M.)**

PERGAMINO: CAPITAL NACIONAL DE LOS ZOMBIES

[illegible] Falcioni y Gabriel Peralta, autores y editores del [illegible] Mundo Zombie, llevan su pasión por los muer[illegible] un paso más allá (e incluso HACIA el más allá). [illegible] de Enero a partir de las 21 hs. realizan la Primera [illegible] Zombie, un festival de películas de zombies, [illegible], tripas, sangre y demás porquerías que ten[illegible] -agarrate fuerte- en el cementerio de Pergami[illegible] realizarán sorteos y habrán otras sorpresi[illegible] organizadores aseguran que el material fílmico [illegible] primera ("en su mayoría films inéditos en Argen[illegible] así que si sos fan de ese particular sub-género [illegible] bizarro, vale la pena armar el bolsito y pasar[illegible] noche super-zombie en Pergamino. Para más da[illegible] para reservar las entradas anticipadas, que valen [illegible] un pesito), podés comunicarte con Romeo al [illegible] 427431. Si no lo encontrás en la casa, probá en [illegible] más cercano. **(A.A.)**

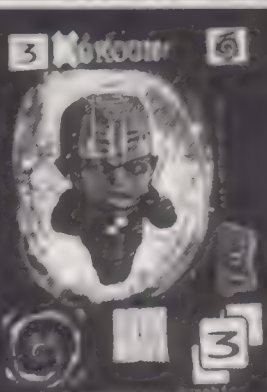
DOS NUEVAS REVISTAS DOS

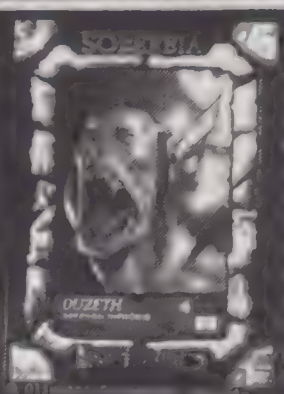


En Noviembre salieron dos números uno de sendas revistas muy recomendables. La primera es Mondus Operandi, una revista mega-fashion, pero que se toma las modas y las tendencias con mucha ironía. Tiene data sobre tragos, discotecas, viajes, ropa, restaurants y música (ideal para cualquier aspirante a Isidoro Cañones), y además diseñada y editada como los dioses por dos de los nuestros: Uki y el Mono Grinbaum (+ Hans Diver). Mondus es gratis y la podés capturar en bares, pubs y demás reductos noctámbulos.

La otra gran opción es Planeta-TV, de la misma editorial de La Cosa, pero centrada en la tele, con especial énfasis en la época en la que éramos pibes los que ahora rondamos los 30: Karadagián, Olmedo, Tato, Gaby, Fofó y Miliki, Mr.Ed y el Batman de Adam West son algunos de los próceres que vuelven a brillar en las páginas de este excelente emprendimiento de Esteban Farfán y su equipo. Plan-TV se consigue en los kioscos y vale la pena. Mucho. **(A.A.)**

FREAKS CARD GAMES ARGENTOS





[illegible] Cuando el Coleccionismo de [illegible] está [illegible] [illegible] [illegible]

SHADOW LADY

Nombre Real: Aimi Komori.
Primera Aparición: Revista Jump Comics (1995).
Creador: Masakazu Katsura.

HISTORIA: Aimi Komori es una joven de 17 años huérfana y tímida que [illegible]s noches, mediante una sombra de ojos mágica, se convierte en Shadow Lady, la ladrona fantasma de Gray City. En realidad ella sólo hurta cosas comunes, vulgares, las cuales podría compra en cualquier tienda, pero disfruta la emoción del robo, de entrar a hurtadillas en museos y bancos y, sobre todo, escapar del Detective Dolf de la Policía.
Shadow Lady es capaz de asumir diversas formas, según la sombra de ojos que use. El azul la convierte en Bird Shadow, que posee los atributos de un ave, incluyendo alas. El amarillo la convierte en Bunny Shadow, poseedora de gran velocidad y agilidad. El rojo la convierte en Cat Shadow posee la visión y demás atributos de los felinos. El negro la convierte en Shadow Lady, con sus alas de murciélago, que no le permiten volar pero sí hacen su cuerpo más liviano y ágil. Además cuenta con la ayuda de Demo, un ser de una dimensión llamada Mundo Maligno, que fue quien le proporcionó a Aimi la sombra de ojos cuando esta era más joven.
La vida de Aimi, en estado normal, tímida y vulnerable, cambia cuando conoce a Braito Honda, un detective de 25 años, que ha llegado a la ciudad con la única obsesión de atrapar a la famosa ladrona. Braito rescata a la joven de unos delicuentes mediante uno de sus inventos, con los cuales planea capturar a Shadow Lady. Aimi se siente atraída hacia él, pero surge un problema cuando esa noche sale bajo su otra identidad y Braito intenta atraparla con un vehículo de su propia invención. En plena carrera aparece el Detective Dolf, pero Shadow Lady logra escapar.
Aimi se da cuenta que a Braito le gusta Shadow Lady y no ella, por lo que decide hacer que él odie a su alter ego. Para eso se aparece en su departamento, y le entrega a un criminal que se le había escapado de las manos. Shadow Lady se burla de Braito, diciendo que si no es capaz de atrapar a un vulgar ladrón, mucho menos podrá con ella, pero no logra desalentarlo. Tras muchas idas y venidas, Aimi también se plantea por qué le gusta Braito, y se da cuenta de que lo quiere porque con él se siente segura y menos sola. A pesar de que tiene a Demo, este durante el día se transforma en un niño llamado Demota, que se hace pasar por el hermano de la joven.
Pero de pronto surgen una competidora para Shadow Lady y otra para Aimi. Raim es una joven que ha llegado a la ciudad en busca de Braito, quien fuera su novio, hasta que conoció a Shadow Lady y dejó su pueblo y a Raim para poder capturar a la ladrona de Gray City. Ahora Raim ha vuelto, con la intención de ganarse el amor de Braito. La rival de Shadow Lady es una extraña y misteriosa Spark Girl, que la odia y que ha jurado desemascarala y librarse de ella. Shadow Lady y Spark se enfrentan en la azotea del Centro de Arte de Gray City, en una lucha muy dura para Aimi, ya que Spark ha descubierto su secreto e intenta sacarle la pintura de los ojos para revelar su identidad. Pero Shadow Lady la engaña poniéndose dos capas de pintura y derrota a Spark, que queda desnuda e indefensa. Braito, que ha visto detenidamente el enfrentamiento, descubre que Spark Girl no es otra que Raim quien, en su afán por tener su amor, decidió adoptar esta personalidad para acabar con su rival.
Cuando Aimi regresa a su casa luego de la batalla, se encuentra con tres extrañas personas que se identifican como la policía del Mundo Maligno, que han venido a llevarse a Demo para aplicarle la pena de muerte por haber actuado en el mundo de los humanos y por haber entregado los poderes de la polvera mágica a una humana, a menos que Shadow Lady los ayude a recuperar las Gemas Malignas. Cada una de estas cinco gemas se alimenta del deseo de los hombres, el cual les da energía para liberar al demonio que hay oculto dentro de ellas, los cuales en una vez arrasarán el mundo de los humanos. Aimi acepta la condición para salvar a Demo y juntos salen en busca de las gemas
Shadow Lady y Demo investigan y decubren que una de las gemas está en poder de un joven hombre de negocios, que ha raptado a varias jóvenes mediante poderes que le ha dado la joya. Aimi lo enfrenta y lo vence, pero después de que la piedra liberara al primer demonio: Medyu. Medyu tiene el poder de petrificar a toda persona que ve y cuando Shadow Lady lo enfrenta, pierde y es petrificada. Demo se culpa por la muerte de Aimi, pero el demonio Medyu da otra oportunidad al mundo, al ver que si un ser del Mundo Maligno y una humana comparten un lazo de amistad, quizás todavía no sea tiempo de la destrucción definitiva. Luego mata al humano que poseía la joya y se retira. Shadow Lady vuelve a la normalidad para ver como Braito llega al lugar y tras ver el cuerpo del joven empresario, trata de capturar a Aimi por el asesinato. Shadow Lady escapa, pero se siente decepcionada ya que Braito no tuvo reparos en tratarla como una criminal.

Todo resulta bien para Shadow Lady y Demo, que localizan y recobran las tres gemas siguientes, pero siempre la última es la más difícil. Esta piedra se encuentra en poder de un sacerdote que alimenta a la gema con avaricia y esta se lo retribuye dándole el poder de hacer milagros, los cuales realiza por generosas sumas de dinero. Shadow Lady intenta hacerse con la piedra, pero antes debe enfrentarse con Braito, que la aguardaba. Esta vez el joven detective está preparado y activa los rociadores anti-incendio para quitar la pintura que da poder a Shadow Lady. Pero antes de poder descubrir su identidad, una explosión destruye la habitación. Este estallido es provocado por el despertar del demonio encerrado en la quinta joya: Zera. El nuevo demonio se enfrenta a Medyu, que intenta detenerlo, ya que Zera quiere desatar la destrucción, pero sin acatar la regla de que para hacerlo se debe tener algún sentido. Zera absorbe a Medyu y comienza a desatarse la destrucción.
Zera intenta reunir todo los deseos malignos de los humanos en su cuerpo para convertirse en el Demonio Destructor, pero Aimi recobra el sentido y, con el último resto de sombra mágica (ya que la polvera ha sido destruída en el despertar del monstruo) va a enfrentar la última batalla. Shadow Lady combate a demonios menores en su ascenso en el ahora gigante cuerpo de Zera, pero logra llegar a su objetivo y dar pelea. El demonio la hiere salvajemente, pero en el último momento, Medyu logra separarse parcialmente de Zera y lo inmoviliza el tiempo necesario para que Aimi pueda recuperar y encerrar la joya en una caja especial. Shadow Lady llega al límite de sus fuerzas y comienza a caer hacia lo que es una muerte segura, debido a la altura en que se encontraba, cuando es rescatada por Braito y Raim. Ya todo ha terminado.
Luego de esto, pasa más de un mes sin noticias de la Ladrona Fantasma, hasta que repentinamente suena la alarma: Shadow Lady volvió a las andadas. **(Estudio NueZ).**

EXTRA-DATA

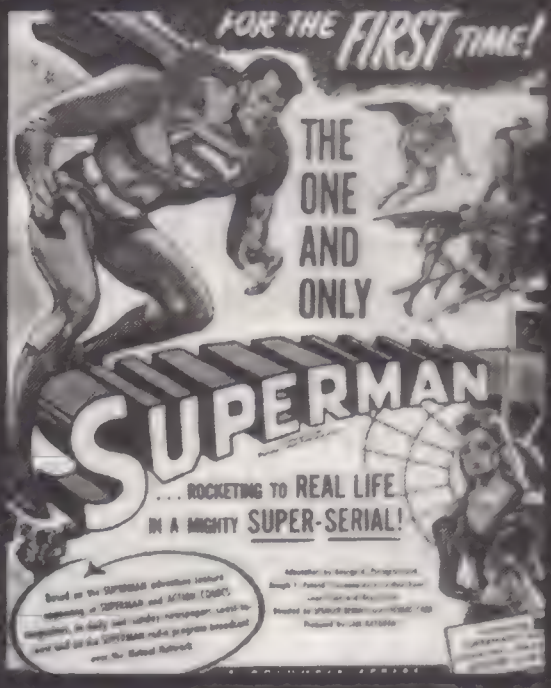
Shadow Lady comenzó como una historia corta para el Semanario Shonen Jump pero, debido a su éxito, se convirtió en una saga que se extendió a lo largo de tres tomos. Lamentablemente nunca se hizo una versión animada de la más "batmanesca" creación de Katsura.

LOS SERIALES

por Hernán Ostuni y Fernando García

¡Más rápido que una bala! ¡Más poderoso que una locomotora! ¡Capaz de saltar por los rascacielos! ¡Miren en el cielo! ¡Es un pájaro! ¡Es un avión! ¡No! Es

SUPERMAN



Las frases arriba mencionadas corresponden al programa radial de Superman y fueron pronunciadas por primera vez el 12 de Febrero de 1940. ese mismo año se realiza el corto Stamp Day For Superman y un año más tarde, la Paramount -de la mano de los Hermanos Fleischer- estrenan la serie de dibujos animados de Superman, con gran éxito. Habría que esperar hasta el 15 de Junio de 1948 para que Columbia Pictures presentara al primer Superman de carne y hueso, y el rol protagónico recayó en un consumado Kirk Alyn.

El primer serial se filmó -como era de esperarse- Superman y constó con 15 episodios: Superman Comes to Earth, Depths of the Earth, The Reducer Ray, Man of Steel, A Job for Superman, Superman in Danger, Into the Electric Furnace, Superman to the Rescue, Irresistible Force, Between Two Fires, Superman's Dilemma, Blast in the Depths, Buried to Destruction, Superman at Bay y The Payoff.

La serie siguió los lineamientos del comic y recontó la historia de Krypton, el viaje de Kal-El, su arribo a Metropolis y el enfrentamiento con su primer enemigo: la hermosa y malvada Spider Lady (Carol Forman). El elenco se completó con Noel Neill (Lois Lane), Tommy Bond (Jinny Olsen) y Pierre Watkin (Perry White). La dirección corrió por cuenta de Spencer Gordon Bennett, la producción fue de Sam Katzman y el guión fue obra de Hoem, Clay y Cole.

El éxito de este serial forzó la realización de un segundo, que se estrenó casi dos años después, el 19 de Junio de 1950, con el título Atom Man vs. Superman. A lo largo de otros quince episodios, los mismos actores del serial anterior se enfrentaban ahora al máximo enemigo del Hombre de Acero, Lex Luthor, interpretado por un maléfico Lyle Talbot.

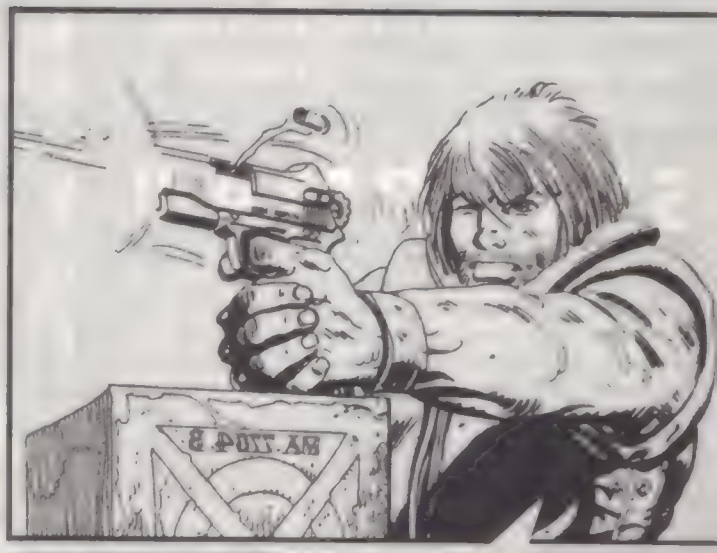
Los capítulos fueron: Superman Flies Again, Atom Man Appears, Ablaze in the Sky, Superman Meets Atom Man, Atom Man Tricks Superman, Atom Man's Challenge, At the Mercy of Atom Man, Into the Empty Doom, Superman Crashes Through, Atom Man's Heat Ray, Luthor's Strategy, Atom Man Strikes, Atom Man's Flying Saucers, Rocket of Vengeance y Superman Saves the Universe.

El guión -ahora obra de R.Fielding, el único miembro del equipo técnico que no había trabajado en el primer serial- nos mostraba a Luthor intentando dominar a Metropolis mediante un transmisor de materia y un vibrador sónico. No hace falta decir que fracasó.

Terminamos así este pequeño "vuelo" a través de las primeras incursiones de Superman por afuera del medio que lo vio nacer. Up, up and away!

APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA EAH.

eah
Escuela Argentina de Historieta



Guión de historieta

Dibujo de historieta

Historieta humorística

LAS CLASES EMPIEZAN EN FEBRERO
INFORMATE !!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que le enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel: Juan Zanotto, Carlos Albiac, Quique Alcatena, Dani The O, Andrés Accorsi.
Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.
No te quedes dibujado

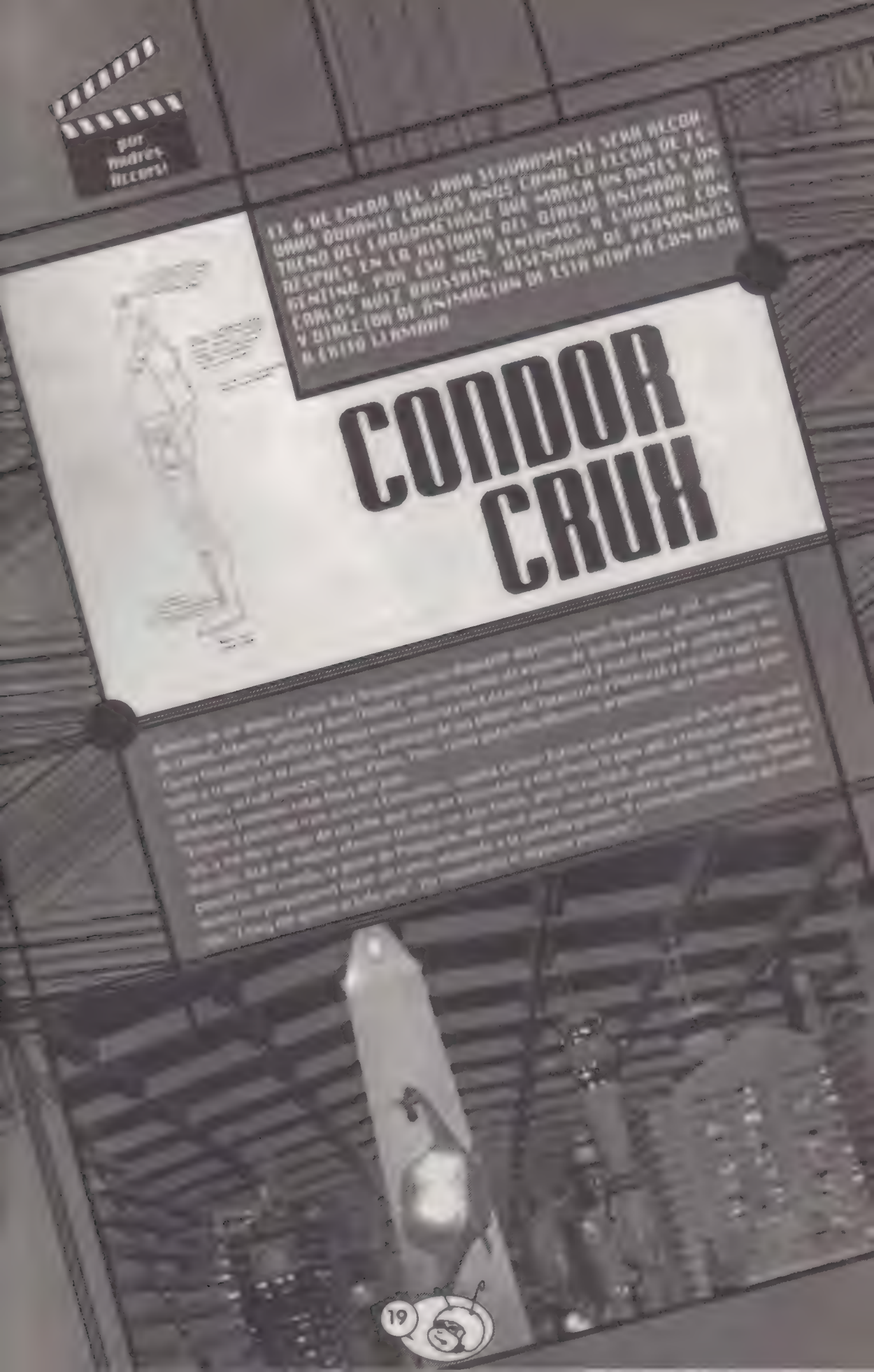
eah
Escuela Argentina de Historieta

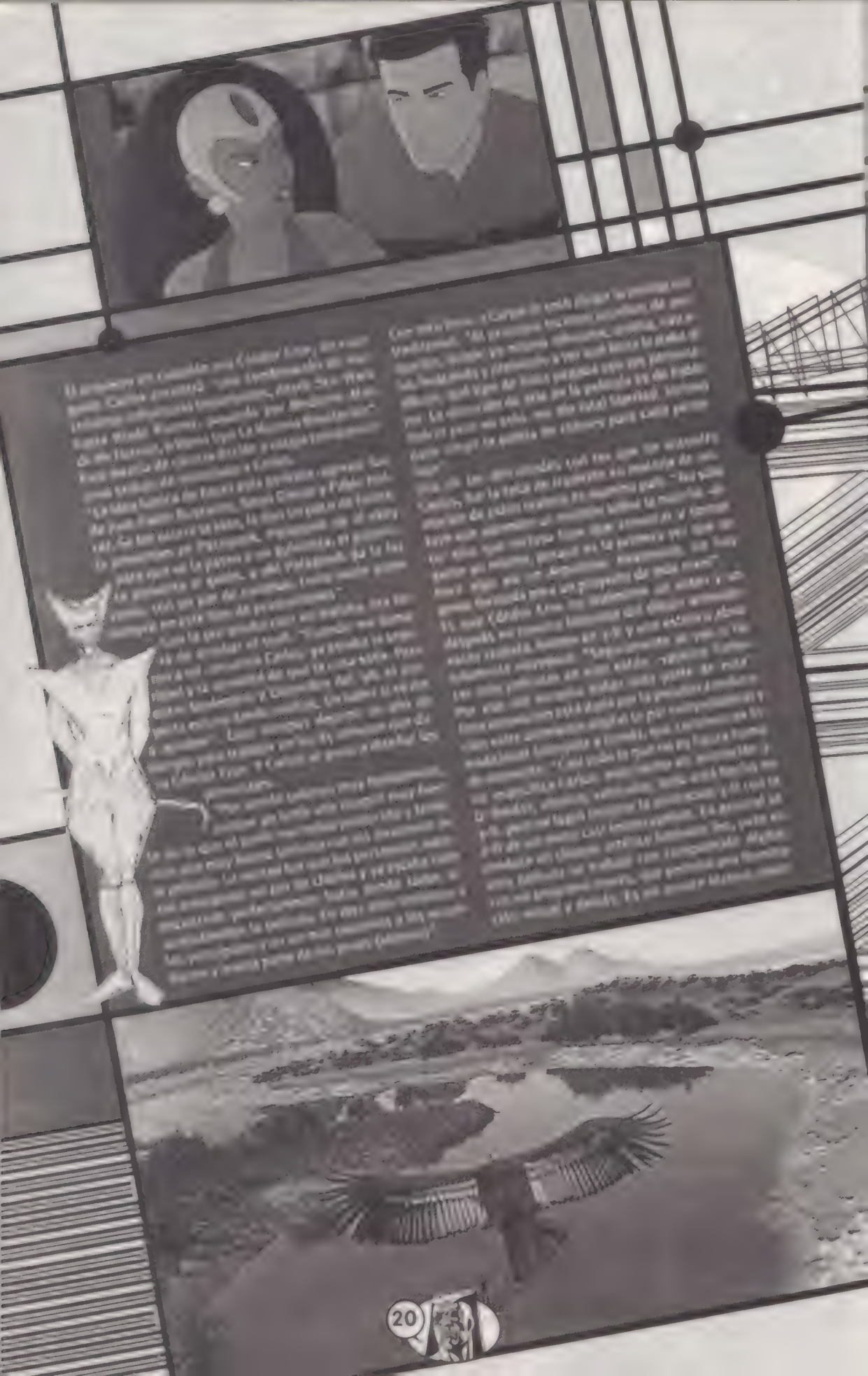
COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 4307-6170/7297

por
madres
fecers!

EL 6 DE ENERO DEL 2008 SEGURAMENTE SERÁ RECORDADO DURANTE CIENTOS AÑOS COMO LA FECHA DE ESTRENO DEL FABULOSO FILME QUE MARCÓ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LA HISTORIA DEL DIBUJO ANIMADO MUNDIAL. POR ESO NOS SENTIMOS MUY ORGULLOSOS DE HABER CONTADO CON EL GENIO DE CARLOS RUIZ BROSSARD, DISEÑADOR DE PERSONAJES Y DIRECTOR DE ANIMACIÓN DE ESTA OBRA MAESTRA. ¡ESTE ES SU ÉXITO TAMBIÉN!

CONDOR CRUX





Si de la pizza de la felicidad
te tocó una porción fría...

Ahora 4 SEGUNDOS
te invita la cerveza
caliente

CUATRO 0:00:0 4 SEGUNDOS
el comic que alimenta tu ego.
Nº5

Niños si un extraño les ofrece una bebida alcohólica, exijan que la botella sea destapada ante sus ojos

DON DEPRESOR

Nombre Real: Alex Samaranch.
Creador: Cels Piñol.
Primera aparición: Fanhunter nº0 (1991).

HISTORIA: En 1979, bajo las órdenes del subteniente Rick [illegible] Dan Depresor cubría el puesto de vigía en O'Rokes Drift [illegible] unidad británica en tierras fronterizas con los Zu[illegible] donde era el único soldado valerosamente capaz de atravesar las líneas Zulúes y sin darse cuenta. Aquí se desarro[illegible] la famosa batalla de Montjuic, donde DD cubrió el puesto de francotirador, desde el cual eliminó certeramente y sin querer al jefazo Zulú, con lo cual sus tropas se retiraron. Gracias a este azaroso acto de heroismo, fue ascendido y condecorado, además de recibir un monóculo de plata.

DD es un simpático y estupidizado cegato. Fue discípulo del mítico Mr. Magoo y en otras épocas llegó a poseer la colección completa de Daredevil y un par de postales de Navidad de Frank Miller. Su desdicha comenzó cuando a fines de los '80 su guionista favorita, que era Ann Nocenti, decide casarse con un enano. A raíz de esto, cayó víctima de una profunda depresión y destruyó todos sus comics donde apareciera el nombre de la maldita perra. Poco después, al darse cuenta de lo que había hecho, volvió a entrar en una depresión extrema, pero esta vez melancólica, de la cual todavía no se ha recuperado. Luego abandonaría su identidad de Alex Samaranch y pasaría a formar parte del grupo rebelde, los Desesperados.

Posee dos chichones permanentes, ya que una maceta con geranios radiactivos le cayó en la cabeza al tiempo del desastre de Chernobyl. Esto también produjo (de carambola) un terrible accidente automovilístico, donde un camión con desechos tóxicos de la creciente empresa Trucutrú Biolabs volcó todo su contenido en las calles de Barcelona. Ante la imagen del desastre, se cree que el trauma hizo que DD perdiera algo de su capacidad visual. Durante ese mismo día lo rajaron del laburo, le cortaron la luz, su padre al parecer había revendido las localidades para ver al Barcelona para comprarse un sidecar y Forum canceló la serie de los Transformers. Jamás lo superó.

Ya en 1999, formó parte del escuadrón que fue a detener a Drácula al festival de cine Fantabuloso de Sitges junto a Konstantin, Morsa, Belit, Ridli Scott y el padre Merrin. También fue al único que se le ocurrió ir a una fiesta de gala disfrazado de vaca y -luego de actuar bajo el nombre clave de Mr. Níspero- ayudó muchísimo al equipo a derrotar al chupasangre. Luego de esto, en el 2008, fue internado en la Fundación Méndez, junto con Belit, Ridli Scott y X-Tremo y, debido a los experimentos que el Dr. Nicholson (mentor del Dr.Deflipe) quería practicarles, los cuatro escaparon del psiquiátrico en busca de Cels Denbrough. Luego de esto, Kontantin le pidió ayuda cuando estaba siendo casado por un Liquideitor Letal y después de vencer, tuvo que ir a reconocer el cuerpo de Konstantin.

Poco después, ayudó a Dixkontrol a rescatar a John del hospital donde estaba internado. Obviamente, manejaba él y van a parar a la zona inundada de Barnacity, por lo cual terminan rescatados por Frankie en submarino. Posteriormente, en una misión de reconocimiento aéreo fue derribado y capturado por las tropas del Papa Alejo. Nunca los vio venir. Su cuerpo fue clonado y gracias a esto los Fanhunters sabotearon todas las misiones en curso de la Resistencia, además de volar su cuartel general. Aunque algunos dicen que todo valió la pena para poder volarle la cabeza a DD, por más que fuera un clon.

A raíz de esto, se tuvo que ir a Aquatraz a rescatar a Konstantin. La misión estaba a cargo de Nando Dixcontrol y se suponía que DD conocía las instalaciones. Así que lograron entrar a través de los inodoros, pero resultó que DD en realidad no conocía el lugar. Entonces se produce uno de los enfrentamientos más sangrientos y sólo quedan Nando y DD, quienes logran el rescate, con las usuales cagadas y estúpidas revelaciones en el medio.

Por otro lado, se dice que algunas escenas de accidentes que se suceden en el film The Blues Brothers, fueron obra de DD. Extrañamente, su película preferida es Sola en la Oscuridad. Don Depresor cree realmente que tiene poderes y suele llevarse puesto todo lo que se encuentra a su paso.**(Caba)**

EXTRA-DATA

Don Depresor (a mi juicio, la creación más carismática del maestro Cels Piñol) es el personaje que más a menudo aparece en las portadas y en el merchandising de la saga de Fanhunter. Alex Samaranch, por su parte, es una persona real, de carne y hueso, hasta hace poco co-propietario de la extinta editorial Camaleón.

A ESTE ARTISTA FUNDAMENTAL EN LA HISTORIA DEL COMIC LO PRECEDEN SU APELLIDO ILUSTRE, SU FAMA DE SOLITARIO EMPEDERNIDO Y MUCHOS, MUCHOS AÑOS DE NO CONCEDER NOTAS A NINGUN MEDIO DE PRENSA. SIN EMBARGO, DURANTE LAS JORNADAS MOQUETO (CON SEDE EN MAR DEL PLATA) Y GRACIAS A LA INVALUABLE COLABORACION DE CLAUDIO HERRERA, UN SUEÑO DE MAS DE CINCO AÑOS SE HIZO REALIDAD. UN GENIO INDISCUTIDO, UN GRANDE ENTRE LOS GRANDES, ACEPTABA HABLAR FRENTE A MI GRABADORCITO. ESTA FUE MI ENTREVISTA CON...

ENRIQUE BRECCIA

AA: Primero que nada, una duda que me carcome: ¿Tu primer laburo profesional es el de La Vida del Che?
EB: Si.

AA: Pero eso no parece el primer laburo de nadie, parece el laburo de un artista que lleva mucho tiempo...
EB: Lo que pasa es que yo venía de la pintura, y lo que hice en el Che tiene mucho que ver con eso. Eso es del '68. Yo tenía... 22 años.

AA: Más allá de la fuerza plástica, hay un cuidado por el relato, por la narrativa, para nada frecuente en un historietista primerizo.
EB: Eso viene porque yo bocetaba algunos trabajos de mi viejo. En Mort Cinder y en otras cosas de esa época, mi viejo trabajaba sobre bocetos míos. Toda la parte del cementerio, cuando aparece Mort Cinder, está hecha sobre bocetos míos. O sea que yo ya tenía experiencia en cuanto a narrativa, a la técnica propia de la historieta. Y con Héctor (Oesterheld) yo ya estaba laburando para Billiken, él en esa época era redactor de Billiken, laburaba adentro de la editorial. Y nos conocíamos, así que tanto él como mi viejo confiaron plenamente en mí para ese trabajo.

AA: ¿Qué hiciste entre el Che y el '74, cuando arranca Skorpio?
EB: Después del Che, me puse a trabajar ocho años para la Fleetway, hacía esas historietas de 64 páginas con dos o tres cuadros por página. Laburé ocho años para ellos, pero con seudónimo, porque no aceptaban que me llamara Enrique Breccia. Y después de eso, empecé a trabajar con Alfredo Scutti, primero con historietas de cowboys, por pedido de los editores italianos, y ya después con Alvar Mayor, en el '77, o '78.

AA: En el medio hay un trabajo tuyo interesantísimo, Till Ulenspiegel.
EB: Claro, son los trabajos que hice para la revista Linus: La Conquista del Desierto, con varios guiones míos sobre la guerra de Argelia, una que se llamaba El Amigo, sobre la revolución mexicana... con una parte gráfica más cercana a lo del Che. Y después sí, Till Ulenspiegel, sobre una adaptación de Norberto Buscaglia.

AA: Tu cuñado.
EB: Si. Pero bueno, ese fue un pro-

yecto que se abortó cuando llevábamos apenas siete páginas.

AA: En el '77 arrancás con Alvar Mayor, junto a Carlos Trillo. ¿Cómo era tu laburo

con Scutti? ¿Tenías o tenés contacto directo con los tanos, o tratás con Scutti y él les vende a ellos?
EB: No, yo trabajo para Scutti y él coloca el material afuera.

AA: ¿Elegís los guionistas?
EB: En general, no. Tuve suerte, porque trabajé mucho con Trillo y mucho con (Guillermo) Saccomanno, que son los mejores, obviamente dejando de lado a Oesterheld, que está siempre un escalón más arriba. Pero no elijo a los guionistas.

AA: Con Walter Slavich también hiciste decenas de series.
EB: Sí, y ahora estoy trabajando también con (Eduardo) Mazzitelli, pero no lo conozco personalmente, no nos vimos nunca.

AA: Cuando yo me fui de Skorpio en el '91, había fácil cinco series tuyas sin editar, esperando su turno ahí, en un placard. Y todo el tiempo seguías entregando nuevas, de modo que Scutti tenía siempre 300 páginas tuyas inéditas en Argentina...
EB: Yo tengo una enorme cantidad de trabajo adelantado, cosa que en cierto modo me ha jodido, porque soy un tipo que ha inundado su propio mercado. Ahora estoy dibujando menos, no llego a las 20 páginas por mes. A veces hago 10, ó 12 páginas por mes, como los europeos.

AA: ¿Te gusta ese formato Skorpio, de la serie que va avanzando por episodios y cada episodio cierra un cachito de la historia?
EB: Sí, sí, es un formato cómodo. Después de Alvar Mayor, la que más me pegó fue otra con Trillo, El Peregrino de las Estrellas. Yo la hice en blanco y negro, pero después se le dio color, como a algunos episodios de Alvar. Y después... los trabajos que hice con guión de Guillermo: la serie Bandidos, todo eso.

AA: Hiciste una con guión de (Ricardo) Barreiro, que estuvo buenísima...
EB: Sí, Avrack el Señor de los Halcones, que tenía la misma cara de Alvar. Esa también se coloreó después, para la edición italiana.

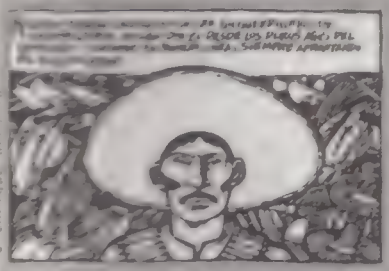
AA: Varios de estos trabajos, como Alvar, o el Peregrino, se publicaron también en España, en Francia...
EB: ...en Bélgica, en Alemania, en Grecia. Por suerte se vio mucho.

AA: ¿Los originales los tenés vos, o los tiene Scutti?
EB: Ni Scutti, ni yo. Los tenía Zerboni, un antiguo socio de Scutti, que está en Italia. Eso se vendió montones de veces, han ganado guita a rolete, pero ni Trillo ni yo vimos un peso. En general, yo no tengo originales de nada. Tengo un par de historias cortas, De Mar a Mar, y todo lo del Sueñero. Nada más. Lo del Che, por ejemplo, fue quemado. Desapareció apenas se publicó.

AA: Tu laburo como artista plástico, ¿fue simultáneo todo el tiempo a tu laburo en historieta, o alternabas entre una cosa y otra?
EB: Fue simultáneo a mi laburo en historieta y sigue siéndolo hasta hoy. Incluso cuando hacía 30 páginas por mes, pintaba.

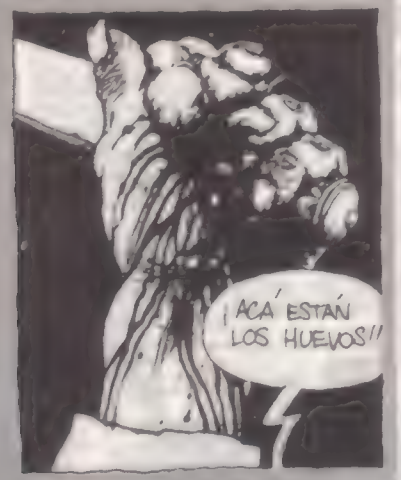
AA: ¿Te sentís más cómodo en la plástica que en la historieta?
EB: Por supuesto. Yo soy un artista plástico que hace historietas para ganarse la vida.

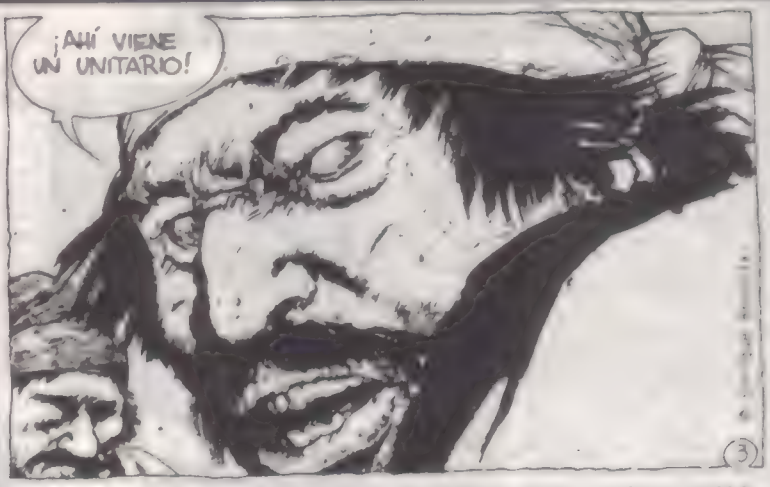
AA: ¿Nunca viste al comic como un terreno fértil para expresar tu arte?
EB: No, al nivel de



AA: ¿Vos tenés una idea de la trascendencia que tiene tu obra a nivel mundial? En todas partes del mundo me encuentro con dibujantes que te tienen allá arriba, entre los grossos grossos.
EB: Sí, tengo conciencia de eso. Moebius, por ejemplo, me ha elogiado mucho. Incluso cara a cara, tomando un café. Y bueno, me parece bien. Me halaga, por supuesto.

AA: ¿Sentís que parte de tu prestigio viene por portación de apellido?
EB: No, para nada. Yo soy un dibujante absolutamente completo y no tengo un carajo que ver con mi viejo. Y además, es





gente inteligente, que sabe perfectamente quién soy yo y quién es mi viejo.

AA: Tu viejo tenía esa misma postura de "A mí no me gusta la historieta, yo hago esto para subsistir"...
EB: Pero ojo, que a mí me gusta la historieta, eh? Lo que creo es que no tiene posibilidades para incorporar una expresión artística pura. No es que yo no le encuentre la vuelta, sino que no la tiene. Pero a mí me gusta la historieta.

AA: ¿Cuáles son tus historietas favoritas?
EB: Qué sé yo... en cosas como El Sueñero me parece que se nota que yo disfruté mucho haciendo historieta. Y de otros autores... no sé, no soy un gran lector... me han gustado cosas de Crépax, de Pratt, de mi viejo, desde ya...

AA: Cuando eras pibe y lo veías dibujar a tu viejo, ¿decías "Yo quiero ser como él"?
EB: No, porque yo no lo veía dibujar a mi viejo. La primera vez que lo vi dibujar, yo tenía 19 años. El tenía un estudio afuera, se iba a la mañana, volvía de noche y yo no lo vi dibujar nunca. Ni siquiera leía sus trabajos, porque él no permitía que entraran revistas de historietas en casa. O sea que conocí las historietas por mi cuenta y de contrabando, con las revistas mexicanas.

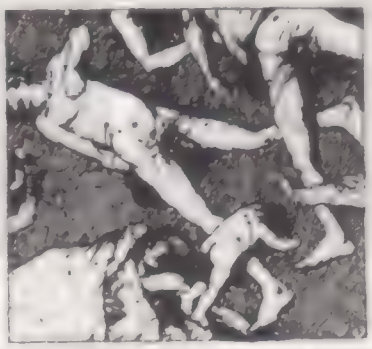
AA: Qué loco eso de tu viejo, no? Porque al final, los tres hijos le salieron historietistas.
EB: Y muy distintos entre sí, que es otra cosa muy rara...

AA: Contate algo de tu época en Super-Humor. Me interesa particularmente Marco Mono, que es una historieta con muchísimo subtexto...
EB: Sí, esa la hicimos con Trillo. Con Trillo laburábamos muy bien, había una simbiosis muy grande. Pensábamos más o menos igual en cuanto a casi todo. Necesitábamos charlar muy poco para ponernos de acuerdo en lo que queríamos hacer, porque enseguida sabíamos lo que iba a salir. Y él me tiraba más que nada una idea y yo la desarrollaba y le daba forma de historieta. Carlos es un tipo muy talentoso. En Alvar trabajamos juntos desde el '77 hasta el '83, o sea que nos conocimos a fondo.

AA: ¿Alguna vez te dieron ganas de continuar esa serie? Porque era espectacular...
EB: No, la verdad que no. Después volví a la temática de la América joven, pero con otras cosas, con otros autores.

AA: En Fierro recuerdo tres laburos tuyos más personales. El primero, una joyita, que fue El Reino Azul, con Trillo. Y después, El Cazador del Tiempo, con un guionista hasta entonces desconocido...
EB: Soy yo, ese guionista. Lo que pasa es que yo tenía un contrato con un editor catalán, Toutain, que no quería que yo hiciera los guiones. Y entonces lo engañé, directamente, y firmaba "Márquez", que no existe.

AA: ... y después El Sueñero, con guión tuyo. ¿Eso también se publicó en España?
EB: Sí, del Sueñero se publicó el primer capítulo en una revista de este tipo (Toutain). Después se pudrió todo, el tipo me cagó con la guita, así que dejé de publicarlo allá. Simultáneamente me lo compró (Andrés) Cascioli, así que traje la historia a la Argentina y ya pude darle el cariz que yo quería darle.



AA: Al principio parecía una historia más universalista...
EB: Claro, porque era un trabajo creado especialmente para Europa. No iba a ser publicado en Argentina, o por lo menos, yo no sabía si se iba a publicar acá o no. No podía ponerle muchas cosas locales, porque no las iban a entender allá. Así que, una vez que se cortó el contacto europeo, el Sueñero vino a la Argentina y me pude dar el gusto de incorporarle una temática nacional.

AA: ¿Cómo viviste esa especie de polémica que se generó cuando mucha gente (yo incluído) reaccionó frente a un mensaje muy... militante?
EB: Y está bien, porque era un mensaje militante. Entendido desde el punto de vista de la militancia política, me parece que salió bien. Tenía que generar polémica y en ese sentido cumplió

el objetivo.

AA: Hace poco releí El Sueñero y por momentos da la sensación de que estabas descargando una agresión muy fuerte que tenías adentro. Hay mucha violencia, mucha furia contra cierta gente y ciertas ideas...
EB: No, ese es el pensamiento peronista tradicional, nada más. Fue una oportunidad con la que me encontré de golpe. Y curiosamente me la dio una revista que no solamente no comulgaba con esas ideas, sino que no iba dirigida a ese público, sino todo lo contrario. Y aún así tuve esa gran facilidad, esa gran libertad para hacer lo que yo quería.

AA: Una crítica muy frecuente era que, con la aparición de toda esta trama de reivindicación política, la historia del Sueñero se iba desvirtuando...
EB: Pero esas son pavadas, no es así. ¿Por qué "se desvirtuó"? Si yo nunca escribí el decálogo de cómo debía ser el Sueñero del principio al fin... La historia se desarrolló, no se desvirtuó nada.

AA: Visualmente, creo que es el más impactante de tus laburos en blanco y negro...
EB: Sí, sí. Lo hice con mucha coherencia, con muchas ganas, con mucha alegría.

AA: ¿Cómo fue el libro de Lope de Aguirre que hiciste con (Felipe) Hernández Cava?
EB: Y, eso es lo que te decía antes, de mi vuelta a los ambientes que solía frecuentar con Alvar Mayor. Eso, y después el libro del Quinto Centenario. La de Lope en realidad es media historia, porque originalmente iba a ser publicada en dos tomos, pero el segundo tomo nunca salió. Yo a Hernández Cava nunca lo conocí, nos manejábamos siempre por cartas. Y cuando yo iba por la página 12 del segundo tomo, me escribe el editor, Santaolalla, diciendo que el proyecto se cortó porque él se había enterado -nunca me dijo a través de quién- de que yo estaba publicando esa misma historia en las revistas de Cascioli... mentira, porque acá no se publicó jamás. Y lo tomó como una traición, qué sé yo qué verso me hizo... La cosa es que fue todo una excusa para quedarse con todos los originales del primer libro, los del segundo, y no pagarme esas 12 páginas. Y además se quedó con los originales de otras dos

historietas que hicimos con (Juan) Sasturain para la misma editorial (Ikusager): Humo y la historia de la Pampa Vasca... así que me cagó en forma, ese gallego. Y esas 12 páginas siguen inéditas, por supuesto.

AA: Vamos a tu tercera incursión por la temática americana, De Mar a Mar, el libro que hiciste para la colección del Quinto Centenario.

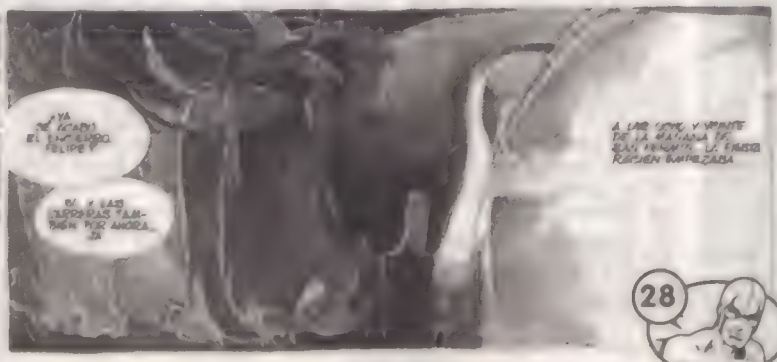
EB: Eso lo escribió un historiador, Cristóbal Aguilar. El tipo me mandaba los textos escntos como en un ensayo, y yo los desarrollaba, tenía que darle una narrativa visual, armar las secuencias, los diálogos, todo.

AA: El color de ese laburo es espectacular, la técnica es...
EB: Es rarísima, porque no hay línea. Está todo pintado en tintas, pero sin líneas negras, sin contornos, los contornos están definidos por el color.

AA: ¿Cómo se te ocurrió hacer eso? Es magnífico!
EB: Y... nada, se me ocurrió. Pero quedó bien, me gustó ese trabajo.

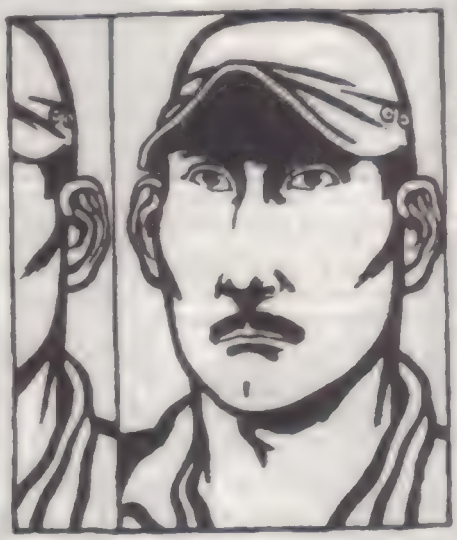
AA: ¿Qué sentiste cuando tu viejo te dijo "Yo también voy a hacer una de Lope de Aguirre"? ¿Se lo tomaron tipo concurso?
EB: No, para nada. Fue una casualidad, y además son trabajos distintos.

AA: Después del álbum del Quinto Cen-



tenario, tu producción disminuyó y se concentró en tus trabajos para Eura. ¿Por qué?

EB: Y... un poco porque no había revistas de historietas en Argentina que propusieran una alternativa al material que publicaba Skorpio. Y además, porque me dediqué más a la pintura, que es a lo que apunto. Y a esta edad, ya no puedo meter la misma cantidad de energía en una cosa que en la otra. Tengo que dosificar y economizar valores energéticos, y entonces prefiero meter más mano en la pintura que en la historieta. Y en este momento estoy utilizando a la historieta simplemente como fuente de ingresos. A menos que aparezca algún proyecto que me entusiasme mucho y que pague muy bien, cosa que, por lo menos acá en Argentina, es poco probable para el futuro inmediato. Y afuera tampoco, así que...



AA: Tuviste una breve pero interesante carrera como guionista que escribe para otro, con el Metrocarguero que dibujó (Cacho) Mandrafina. ¿Cómo fue eso?

EB: Surgió a raíz de nuestra amistad, porque con Cacho somos muy amigos. Y queríamos hacer algo juntos, experimentar a ver qué salía. Yo tenía ganas de escribir para Cacho, así que él dibujó. Después dibujamos a medias, con Cacho y con Beto Macagno, una serie con guión de (Ricardo) Ferrari: La Vuelta. En algunos capítulos, por ejemplo, yo hacía el lápiz, Cacho la pluma y Beto la tinta, o a veces al revés: Beto el lápiz, yo la pluma y así, íbamos rotando.

AA: ¿Te gustaría volver a participar de algún proyecto de historieta nacional, con otros autores argentinos?

EB: Sí, claro. Ahora tengo un proyecto que es la continuación del Sueñero. No sé cómo lo voy a hacer, ni cuándo, pero hace tiempo que tengo ganas de seguir esa historia.

AA: ¿Sabés si Imaginador va a reeditar algún otro trabajo tuyo? En un momento se habló del Cazador del Tiempo...

EB: Sí, sí, pero no. No creo que se reedite nada más. No sé cómo les fue con las ventas, pero yo ya no tengo interés en esas reediciones.

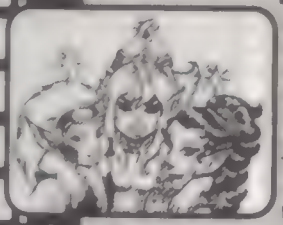
AA: ¿No te da cosa haber hecho un aporte tan grande a la historieta nacional y ahora ser una especie de "desaparecido" de la historieta, que sigue laburando de esto, pero para afuera?

EB: No, yo creo que son las reglas del juego. En realidad, nunca me puse a pensar en ese tipo de cosas. Pero no, no me da ninguna cosa especial. Parte de las reglas del juego dicen que el tipo que no tiene dónde publicar en su país, trabaja para otros países, y si los de acá no pueden ver lo que hago... no sé, no te digo "me da lo mismo", pero tampoco me preocupa demasiado. Para el público nacional estoy pensando esta continuación del Sueñero que, si sale, será bajo circunstancias muy especiales. Se tienen que conjugar varios factores para que salga, pero tengo muchas ganas de hacerlo.

Pantallazos

por Mr.Master

POSTAS Y PROYECTOS



• Siete empresas de animación de Francia, España y Alemania se unieron para formar el European Animation Group. El primer proyecto grosso del conglomerado es el largometraje animado de Elfquest (basado en el comic de Wendy Pini), con un presupuesto de 15 palos verdes y fecha de estreno en algún momento del 2001.

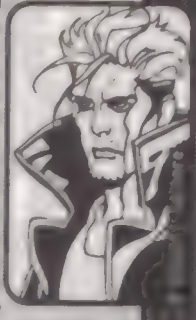
• Sharky, ese extraño comic de Image creado por el tano Alessandro Orlandini (alias Alex Horley) se quiere ir a Hollywood. Mainframe, el estudio de donde salió Reboot, está trabajando en eso, a partir de un guión escrito nada menos que por Keith Giffen.

• Dark Horse Entertainment compró los derechos para llevar al cine a Satan's Six, una de las últimas creaciones del inolvidable Jack Kirby que debutara en la editorial Topps, allá por 1993. El trato entre DHE y la nieta de Kirby le otorga a los primeros facultades para producir también una posible serie de TV. Ojalá.

• Columbia Pictures puso dos palos verdes y se quedó con los derechos para filmar la peli de Astroboy, obviamente basada en el manga y el animé de Osamu Tezuka. Producirán Jim Henson Pictures y Don Murphy, el guión lo está escribiendo Todd Alcott (Antz), se mezclarán actores, muñecos animatrónicos y animación computada y -Kamisama mediante- estará lista en el verano yanki del 2001. Pero yo la quiero yaaaaa!

• Otro que se va al cine es The Darkness, la creación de Marc Silvestri. Y ya tiene director, el oriental Andrew Lau, famoso por sus ultra-taquilleros films que batieron records de público en Hong-Kong: The Stormriders y Hero from China, ambos basados en comics de ese país. Todavía falta para empezar el casting, pero la cosa va encaminada.

• DreamWorks se quedó con los derechos para llevar al cine a Nathan Never, uno de los títulos hot del mercado italiano, propiedad de la poderosa Bonelli Editore. Nathan Never fue creado en 1991 por Medda, Serra y Vigna y puede llegar a la pantalla grande exactamente diez años después. Vini, vidi, vinci.



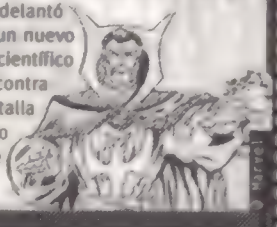
• La comedia musical basada en Sailor Moon, el popular comic de Naoko Takeuchi, se llama New Transformation: The Road to Super Soldiers y festeja en Enero sus primeras 500 representaciones. El musical lleva ocho años en los teatros de Tokio y se calcula que ya lo han visto unos 340.000 espectadores. ¿Qué tal estarán las scouts? Slurp!

MARVEL, A TODA MARCHA

Confirmado: En Enero se empieza a filmar Blade II, con ganas de estrenarla para fines del 2000. Todavía no hay director, pero sí se sabe que Wesley Snipes repetirá su rol de cazavampiros, ya que está muy cebado con el guión. También se comenta que Fantastic Four anda bien encaminada y que antes de fin de año puede aprobarse el guión definitivo que permita volver a poner en marcha la peli de Hulk.

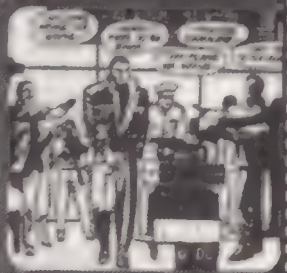
Columbia Pictures, la empresa que -tras el megakilombo legal- se quedó con los derechos para la película de Spider-Man, compró la opción para filmar Dr.Strange. También en manos de Sony/Columbia está ahora Daredevil, pero no se sabe si Carlo Carlei (hasta ahora vinculado al proyecto como guionista y director) se queda o se va.

Y en cuanto a la peli de Spider-Man, los rumores indican que la sillita del director se la van a dar a Barry Sonnenfeld (director de varios films copados y de la patética Wild Wild West). Se habló también de David Fincher, Chris Columbus y Michael Bay, pero parece que Sonnenfeld es el elegido. El quía piensa traer nuevos guionistas (dicen que el guión de David Koepp hace agua por todos lados) y adelantó que planea crear un nuevo villano al estilo "científico loco" para luchar contra Spidey en la pantalla grande. Mi sentido arácnido presiente peligro...



SANTAS BATI-PRECUELAS!

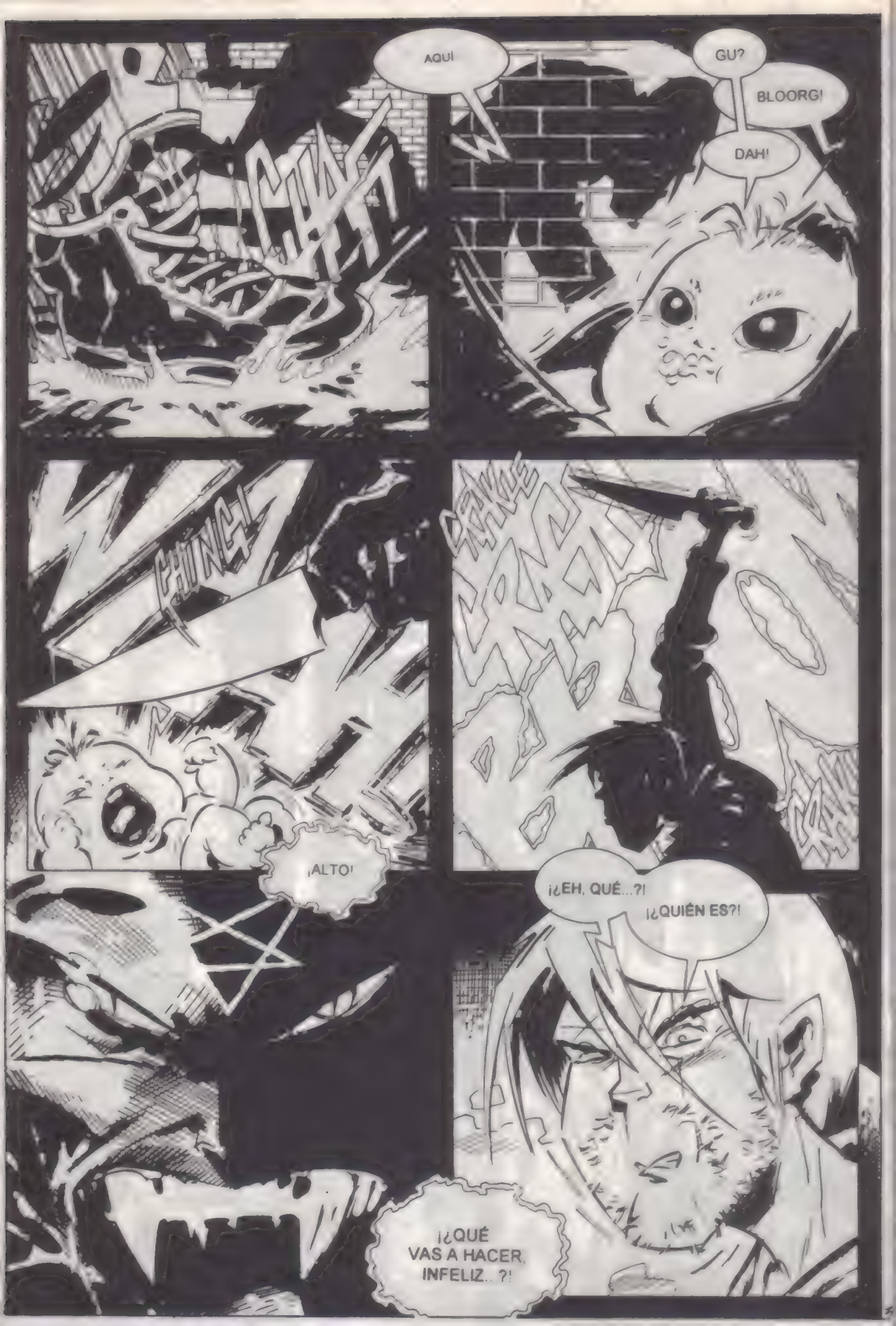
Dicen los que saben que la Warner está trabajando en una serie de TV con actores titulada... Bruce Wayne! Según ciertos rumores, la serie narrará las andanzas del joven Bruce en sus viajes por el mundo, mientras reunía los conocimientos necesarios para convertirse en el justiciero más grosso del mundo. Pero otra fuente de chimentos asegura que la serie arranca con un Bruce de 18 años, ya de regreso a Gotham y listo para encontrarse por primera vez a personajes ya conocidos como Jim Gordon o Selina Kyle.



Aparentemente, en Warner hay mucho entusiasmo y ya han contratado a Tim McCanlies (autor de The Iron Giant) para escribir los guiones. Tollin-Robbins estará a cargo de la producción y todavía no se sabe si la va a comprar el propio canal Warner o la Fox, pero se supone que estará en las pantallas en el otoño yanki del 2000. Las posibilidades son muchas e incluso se baraja la posibilidad de que Bruce Wayne sea una serie limitada que tras una cierta cantidad de episodios desemboque en el tan mencionado largometraje para cine basado en Batman: Year One. Ni bien se sepa algo más, lo bati-batiremos.

VAMOS
MANDINGA
QUEREMOS SABER CÓMO LLEGASTE A SER EL FAVORITO DEL JEFE
ESO CUENTA CUENTA
ESTÁ BIEN TODO COMENZÓ CON UN HOMBRE
UN HOMBRE CORRIENDO
...
CHIEL
GHR
BAM
HISSSS!

¡¡¡QUIERO A ESE CHICO VIVO. AHORA, ¿ENTIENDEN?!!! ¡VAMOS, VAMOS!
CLAK!
CLIK
CHIK


AQUÍ
GU?
BLOORG!
DAH!
CHUNG!
¡ALTO!
¡¿EH, QUÉ...?!
¡¿QUIÉN ES?!
¡¿QUÉ VAS A HACER, INFELIZ.. ?!

CRAKLE
CRASH!
BOOM

AAAAHH!!!
SNIF
SOB
¡MI BEBÉ!
AFUERA UNA JOVEN MADRE LLORA, TEMIENDO LO PEOR.
MIENTRAS UN VIEJO POLICÍA PROMETE LO MEJOR
LO RESCATAREMOS SANO Y SALVO

¡¡¡DEBO MATAR A ESE CHICO!!!
¡¡¡AAAAAH!!!

GLUT!
GLORT
FLIC
AAAAHHHHH!!!
¡NO!
ARGH!
¡POR FAVOR NO!
SNIF
GHACK!
BLAARG!
BLORP
GU?
DAAAA BLORP!
FLIC!
GLORT!
SPLAT

¡ESCUCHA!
¿QUÉ?
EL BEBÉ
ACÁ ESTÁ EL PIBE
¿Y EL TIPO, EL ASESINO?
¿QUÉ IMPORTA? RESCATAMOS AL CHICO SANO. LISTO
WAAAH!
ESO, LISTO... AHORA EL PEQUEÑO VOLVERÁ AL CALOR Y LA SEGURIDAD DE SU HOGAR...
...DONDE CRECERÁ SANO Y FUERTE. PRONTO SE REVELARÁ COMO UN ESTUDIANTE SOBRESALIENTE, ADEMÁS DE EXCELENTE DEPORTISTA.
...PRONTO SERÁ RECONOCIDO COMO UN LÍDER (¿SERÁ POLÍTICO, O EMPRESARIO?)... Y COMO UN DIGNO HIJO DE SU PADRE
Y ESA ES LA HISTORIA, UNA QUE BIEN PODRÍA LLAMARSE **YO SALVÉ AL ANTICRISTO**, ¿NO?

LA VERDULERIA

del Dr Milo y Cía.

Ay, qué lindo! Estrenamos milenio nuevo y además con presidente nuevo! Es una época de esperanza, de ilusión y de... dejémonos de joder. El Siglo XXI será tan chato como cualquier otro, el 2000 nos encontró unidos y lobotomizados y De la Rúa chorearó hasta donde la sociedad se lo permita... y estamos hablando de la misma sociedad que le permitió a Menem y sus secuaces chorearse hasta los picaportes de la Rosada. Hoy más que nunca, queda claro que los punks del '77 tenían razón: No hay futuro. Apenas si nos quedan un puñado de

DATOS DEL INDECAP

• Cantidad de páginas que tendría que tener esta sección para que me entraran los Datos del Indecap	2
• Cantidad de lectores que lamentaran no leer en este número los Datos del Indecap	[illegible]
• Igual medición, pero para las víctimas habituales de esta sección	0,02
• Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad.	[illegible]

FUNNY ANIMALS

Empezamos con una menor, publicada en Clarín el 4 de Septiembre:

> La versión televisiva de Spawn requirió la confluencia de gramáticas musicales "intensas" capaces de evocar la dualidad emocional del superhéroe. Allí estuvieron entre otras, Silverchair y Soul Coughing, Metallica, Korn e Incubus, Manson, Marilyn Manson y Stubbing Westward y una leyenda del hardcore como Henry Rollins, más colaboradores techno de la talla de Prodigy, Moby, Goldie y The Crystal Method.

Mmmmno! La banda de sonido de Spawn que combinaba a bandas hardcore y bandas tecnosas no es la de la serie de TV, sino la de la película. Esto tuvo mucha difusión, con lo cual no era tan difícil conseguir la información correcta en vez de mandar fruta, verdad, querida María Iribarren? Seguí participando!

La Revista de La Nación volvió a insistir con Krazy Kat en su edición del 3 de Octubre y, predeciblemente, volvió a mear fuera del tarro:

> del humor surrealista o absurdo. El mundo que [illegible] en la historieta española a Krazy Kat creado por George Herriman en los años 40, no tenía vinculación alguna con la vida real. Pero el grupo de amigos sin pa-

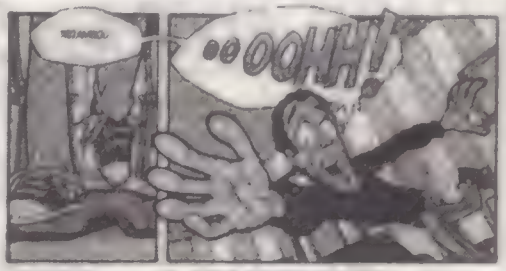
Ah, no! Pero esto es peor que decir que Krazy Kat tal vez sea macho! ¿Cómo que Herriman creó esta tira en los '40? Herriman TERMINO la serie en 1942 y murió en 1944! Krazy Kat es una de las tiras cómicas más antiguas y data de 1910! Marche una perdigonada de ladrillazos marca Ignatz para Hugo Caligaris, autor de esta barrabasada!

Y he aquí una joya del horror. En la revista de Cablevisión del mes de Octubre, se anunciaba la proyección de Batman: Mask of Phantasm de esta inmunda manera:

> **BATMAN: LA MASCARA DEL FANTASMA**
> [illegible]

En primer lugar, "Eric Timm" no existe: debe ser un torpe Amalgam entre Eric Radomski y Bruce Timm. Y en segundo lugar... ¿qué es ese argumento, por amor de Belcebú? ¿Quién redactó esa frase sanatera, sin pies ni cabeza? ¿Qué película vieron que no se parece nada a la que vimos todos?!? ¿Qué toma esta gente antes de redactar los resúmenes, digo yo?!? Aflojen, viejó, que ver tele drogado hace muy mal...

Y, por supuesto, pasó Fantabaires y los verduleros ladraron, graznaron y rebuznaron, a lo perro, ganso y caballo, respectivamente. Por ahí leí que Mark Waid escribía Aquaman y Devin Grayson escribía Supergirl y Green Lantern, o que el Premio Eternauta (Scutti, compadre...) es "el Oscar de los comics", y estupideces por el estilo. Una de las notas más generosas en mocos la publicó La Nación el 5 de Noviembre y la ilustró así:



En cuatro segundos. Dibujo de Juan Bobillo

Bueno, cartón lleno! Ahora Juan Bobillo dibuja 4 Segundos, Feliciano García Zecchín escribe los guiones de Cazador y Mariano Navarro ilustra moldes para vestidos en la Para Ti. No podeées! Ojalá te destripe Anita, la bad girl criolla que SI dibuja Bobillo!

BOTTOM TEN

Predeciblemente, Soron Goku sigue su descenso hacia las profundidades del ranking de la infamia y ya está tercero. Pero guarda, que le faltan muuuuchos votos para mojarle la oreja al Paladín de las Puteadas, quien venía siguiendo muy de cerca a los Rangers. Y atenti con Jubilee, que le pasó el trapo a un ex-nº1 y va por más! Seguí escrachando a los personajes que más asco te provocan por medio de tu voto, que me podés mandar por correo común a **Av.Forest 536, piso 8, of. 43, CP 1427, Buenos Aires**, o por ismael, a **comiqueando@geocities.com**. Entre los que voten, tengo para sortear un número de Mark, con guión de Paul Munn, dibujos de Sergio Ibáñez y manchas de caca de un servidor. Danger!

10 La Negra	5 Spider-Man
9 Superman	4 VR Troopers
8 Jubilee	3 Son Goku
7 Ghost Rider	2 Cazador
6 Azrael	1 POWER RANGERS!!!

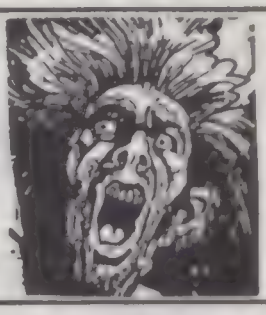
Trash

ESCUELA DE HUMOR GRÁFICO E HISTORIETA

El mejor lugar, con los mejores profesores, para convertirte en un verdadero profesional del dibujo

HISTORIETA

Profesor:
Horacio Lalia

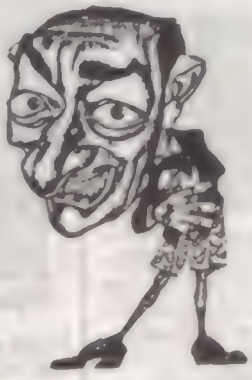


HUMOR GRÁFICO

Profesor:
Claudio Kappel

CARICATURA

Profesor:
Marcelo Marchese



Y ADEMÁS:

-**Biblioteca** con más de 300 volúmenes de humor gráfico, historieta y caricatura
-Posibilidad de participar en **concursos internacionales**
-**Charlas** con dibujantes invitados
-**Editamos** nuestra propia revista
-**Muestras** y exposiciones
-**Proyecciones**
-**Vínculos** con medios gráficos

Director: Claudio Kappel

Informes e inscripción: 4-553-0392 (15)4-083-5010

Zapata 476 (a una cuadra de Cabildo alt. 400) Cap. Fed.

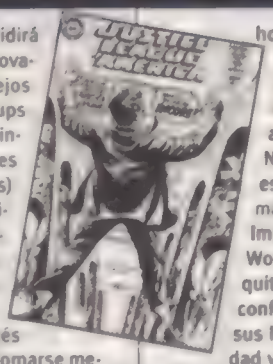
E-mail: kappel@sinectis.com.ar

JUSTICE LEAGUE of AMERICA

por Dr.Sax, Andrés y Diego Accorsi

HEROES DE LIGAS MAYORES

Cualquier coleccionista de las viejas Novaro coincidirá en esto conmigo: cuando uno revolvía la pila de Novaros de Campeones de la Justicia en aquellos viejos canjes, las primeras que separaba eran los team-ups con la Justice Society. No es que fueras a tener el inmensurable trasero de localizar las dos partes de cada historia (para eso tenías que esperar años) pero algo era algo. Hoy vemos con placer la posibilidad de reseñar estos bellos incunables "indispensables para la cartera de la dama y el bolsillo del caballero", ese extraño status de cosa totalmente inútil, pero que un hábil vendedor de tijeritas chinas nos endosa y nos deja alegres. Después de todo, a veces hay que perder la perspectiva y tomarse menos en serio a uno mismo. Si no, no me explico cómo coño es que adoro esta época de la JLA



Y nos emocionamos y empezamos con la gloriosa primera aparición moderna de Robin de Tierra II (bueh... "gloriosa"... aguante la tijerita). Siempre adoré estos dos números (JLofA 55 y 56), verdaderos culpables de mi fanatismo por la JSA: Cuatro esferas negras son los villanos de turno. Son, digamos... esferas... y negras, eso, así que deben ser seres maléficos de otro universo que buscan dominar la Tierra y extinguir la vida humana (pasame el bati-repelente de tiburones). Las cuatro esferas, entonces, se apoderan de cuatro salames que pasan a tener toda la chapa. Al ser la primera parte del team-up, la JSA es derrotada por un beisbolista, una estenógrafa, un hombre de negocios y un bandido chino. Encima llegan al rescate Johnny Thunder y su Thunderbolt y también pierden. A la vez -y para variar- la JLA se hallaba en un predicamento similar pero -Schwartz mediante- los héroes descubren que las bolas negras (suena feo, no?) emiten una extraña radiación que sirve para vencer a los poseídos, pero que por un extraño efecto, convierte a los héroes en villanos (esto explica el comportamiento de algunas de mis novias). Así, Flash, Green Lantern, Wonder Woman y Hourman se vuelven malos y le patean el trasero a los héroes buenos (espectacular ver a un Hourman cruel limpiando el piso con Superman y Robin). Al final, Johnny descubre la debilidad de las esferas ortivas, que es... la risa(!) y los muchachones ganan.

El nº57 es tan políticamente correcto que asusta. Era 1967, y aunque Barry Allen usaba un crew cut, esta JLA es tan progre que da cosa: Acá Green Arrow, Flash y Hawkman rescatan de las garras de la exclusión social y el racismo a un indio, un negro y un hindú, en un número llamado "Man, tu nombre es... Hermano". Para no ser menos cool y hip, también anda por ahí Snapper Carr. Un verdadero número de época: hoy, por ejemplo, algún gobernador le metería bala al negrito, el indio iría a una zanja y al hindú lo deportarían, así se deja de robarle su oportunidad de caerse de un andamio a los trabajadores argentinos de la construcción.

Nos salteamos un reprint y vamos al nº59, otro de esos números gloriosos que, vistos bajo una luz más actual, huelen a bóñiga. Unos super-seres (los Imposibles) teleportan a otro planeta a Aquaman, Wonder Woman, Flash, el Marciano y Superman y les quitan sus poderes, ya que según los Imposibles (no confundir con Fluid-Man, Cangu-Man y Multi-Man), sus habilidades habían sido conseguidas por casualidad y sin esfuerzo. Aún así, los héroes triunfan y andá a quejarte a Hanna-Barbera.

En el nº60 aparece de invitada Batgirl, justo a tiempo para luchar junto a la JLA contra Zazzala, la Queen Bee, quien se ha vuelto inmortal (gracias a los frasquitos conseguidos en el nº23) y que transforma a los héroes en chiquitines onda Atom, pero con alitas. Al toque los manda en busca del antídoto contra la paralización, que consiguen subyugando al Checho Batista. Bueno, no, porque el Checho es amigo del Diego, y con la mano de Dios no se jode...

El siguiente número es un bolonki de héroes disfrazados de Green Arrows, con el Dr.Destino reemplazando a uno de los miembros de la Liga, igualito que el nº5, pero en vez de ser el arquero, esta vez el reemplazado es Atom, gracias a una Schwartzeada encantadora. El guión es un refrito, pero están el Dr.Light, el Pingüino, Captain Boomerang, Luthor, Tatooed Man, Cutlass Charlie, Mr.I.Q. y Jason Woodrue, así que divierte. El nº62, en cambio, compite por la copa de Tapa Más Horrenda de la Historia y es contra dos bandas: Leo Locke & the Pyrotekniks y Bullets Jameson & the Bulleteers. Pasemos a otro tema, no quiero hablar de eso. El guión del nº63 es un refrito del nº41: un matete de supermanes desplazados en el tiempo, órdenes post-hipnóticas de asesinato de The Key y Superman fajando a la Liga no una, sino dos veces, todo esto visto desde los ojos de unos turistas temporales (que seguro que entendieron más que nosotros).

Pero ojo, que llegamos a los nºs 64 y 65. Y hablando de team-ups amados, esta es la papa más fina de este informe. Es la primera aparición de Red Tornado y ya sé que está afanado de The Vision (y además, ambos están afanados del Sr.Spock) y que además es el típico esquema en el que primero cobra la JSA, después la JLA y después se juntan y ganan. Pero no jodamos: estos números son brutales, además de marcar el canto del cisne de Gardner Fox y el debut de Dick Dillin en la parte artística.

Un encuentro de la JSA es interrumpido por la llegada de Tornado Rojo, quien reclama su lugar en el grupo.

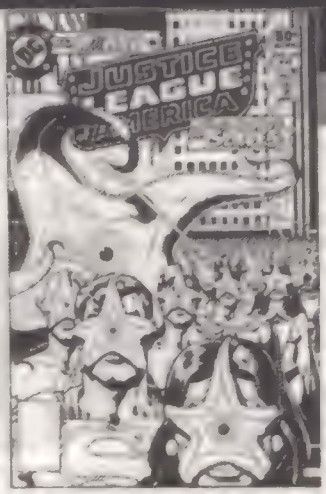
Ante la evidencia de que el Tornado original era Ma Hunkel (sí, la gorda de la cacerola en la cabeza), Tornado se decide a probar su valía como héroe y a descubrir su identidad. En el camino se cruza con T.O.Morrow, un villanete de segunda, que en esta saga junta chapa con pala mecánica y se las arregla para matar a la JSA, y luego reactivar a Amazo, Starro, Dr.Light, el Super Duper y a la Crystal Creature, con los que mata también a la JLA. Papito! Esto sí que era emoción! No sólo eso, sino que además resulta que Tornado es un androide creado por Morrow, a quien finalmente derrotan, en contradicción con la profecía computada de una de sus máquinas futurísticas (lean "T.O.Morrow" todo junto... gracias), la que lo termina por desintegrar... aparentemente. Años después, sabremos que en realidad el quía fue disociado en dos Morrows diferentes... pero esa es otra historia. Chau, Gardner, muy rico todo! **(Dr.Sax)**

LA HISTORIA OFICIAL
CAPITULO 6: LOS PORTADISTAS

Durante los largos años en que dibujó la revista de la Justice League, Mike Sekowsky se dio el lujo de ilustrar la enorme mayoría de las portadas, dejando alguna que otra al habitual entintador de las mismas, Murphy Anderson, o al capo creativo de la DC, Carmine Infantino. Sin embargo su sucesor, Dick Dillin, tuvo mucha menos suerte. Le dejaron dibujar las tapas de sus dos primeros números (64 y 65), la del nº69 y después... a la cola, muñeco.

Básicamente, entre 1968 y 1972, casi todas las tapas son del fabuloso Neal Adams. Hay unas cuantas de Murphy Anderson, una de Sekowsky (nº71), dos gloriosas de Joe Kubert (72 y 73), una de Gil Kane (78), una de Infantino (90), una de Ross Andru (93) y felizmente, muchas, muchas tapas maravillosas de Adams, quien por entonces era el portadista por excelencia de DC. Con el nº99 (Jun.1972) hace su debut otro excelso ilustrador, que queda como portadista titular hasta el nº116: Nick Cardy, dibujante ultra-clásico de gran desempeño en Teen Titans y Aquaman, entre otras. Luego de la partida de Cardy, se alternan durante unos números Dick Giordano, Mike Grell y Ernie Chan, pero es este último quien queda fijo entre los nºs 123 y 137 (Dic.1976). Tras dos joyitas de Neal Adams, vienen tres seguidas de Rich Buckler, quien volverá muy a menudo durante los años posteriores, pero nò como titular.

Porque aquí, recién a mediados de 1977, empieza a ilustrar



unas cuantas portadas... Dick Dillin! Por fin lo dejaron mojar al tipo que llevaba casi diez años dibujando la serie! Dillin dibujó las tapas de los nºs 143 al 147, 160, 162, 167 al 171, 173, 174, 176, 181... y después se murió. En el medio, mucho Rich Buckler, un par de Al Milgrom, varias de Jim Starlin, una de Dave Cockrum y dos joyas: la de Mike Kaluta en el nº154 y la de José Luis García López en el 165.

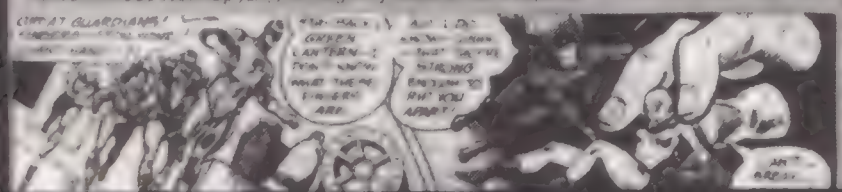
Entre los sucesores de Dillin, George Pérez tuvo mejor suerte (ilustró las tapas de todos sus números salvo uno), no así Don Heck, que no dibujó ninguna (le metieron tapas de Pérez, Andru, Buckler y el majestuoso Brian Bolland). Después vinieron Chuck Patton (se comió cuatro tapas de Pérez antes de dibujar las propias) y Luke McDonnell, que arrancó en el nº245 y dibujó absolutamente todas las portadas (y todos los números) hasta el final de la serie, en el 261. Tapa, rosca y presión! **(A.A.)**

LOS CREADORES
STEVE ENGLEHART

Steve Englehart nació en Indianapolis, Indiana, el 22 de Abril de 1947. Cursaba sus estudios terciarios en una universidad de New York y, como buen fan de los comics, cada tanto visitaba las oficinas de Marvel y DC, donde Julius Schwartz le enseñó a escribir comic-books. Pero su primera oportunidad llega en 1972, en casa de Stan Lee, donde comienza escribiendo la serie de Beast en Amazing Adventures.

De ahí pasa a una época memorable de Avengers y su trabajo para Marvel se multiplica: escribe también Defenders, Hulk, Luke Cage, Captain Marvel, Dr.Strange, una de las épocas más grossas de la historia del Capitán América, y crea a Shang-Chi, Master of Kung-Fu. En su mejor momento, con las huestes de lectores de Marvel rendidos a sus pies, Englehart se va a DC en 1976, y se hace cargo de la Justice League of America entre los nºs 139 y 150. Englehart crea la amenaza de los Manhunters, reformula a Snapper Carr, incorpora a Hawgirl al grupo, escribe el [illegible] team-up JLA/JSA/Legión y hasta se da el lujo de traer a Mantis, un personaje creado para Avengers, ahora rebautizada Willow. También en DC, Englehart realiza una decena de inolvidables numerazos de Detective Comics junto a Marshall Rogers pero un día, se cansa y se va a Europa, a escribir novelas.

Su regreso se produce a mediados de los '80, con dos series de su propia creación (Scorpio Rose en Eclipse, y Coyote en Epic), una larga (pero olvidable) estadía en West Coast Avengers, un decepcionante relanzamiento del Silver Surfer y una divertida etapa en Green Lantern, luego Green Lantern Corps. En esta época (al margen de la execrable Millennium), Englehart pela dos conceptos de mucho peso en la Liga: la Brigada de Rocket Reds y Guy Gardner convertido en psicópata zarpado. Poco después, escribe una de las peores etapas de la historia de Fantastic Four, y luego vuelve a desaparecer. Su último regreso fue en 1992, con una sorprendente miniserie de Longorilla en DC y dos series para el Ultraverse de Malibu, bastante aceptables. Night Man (luego serie de TV) y Strangers. Luego de la venta de Malibu a Marvel, Englehart desaparece otra vez, y cada tanto amenaza con pelar algún nuevo proyecto. Ojalá pueda reencontrarse con la calidad que demostró a mediados de los '70, cuando se convirtió en un guionista sencillamente fundamental para el genero de los superheroes. **(A.A.)**



ROCKET RED

Nombre Real: Dmitri Pushkin Gorky. Primera Aparición: Green Lantern Corps nº208 (1987).
Creadores: Steve Englehart y Joe Staton.

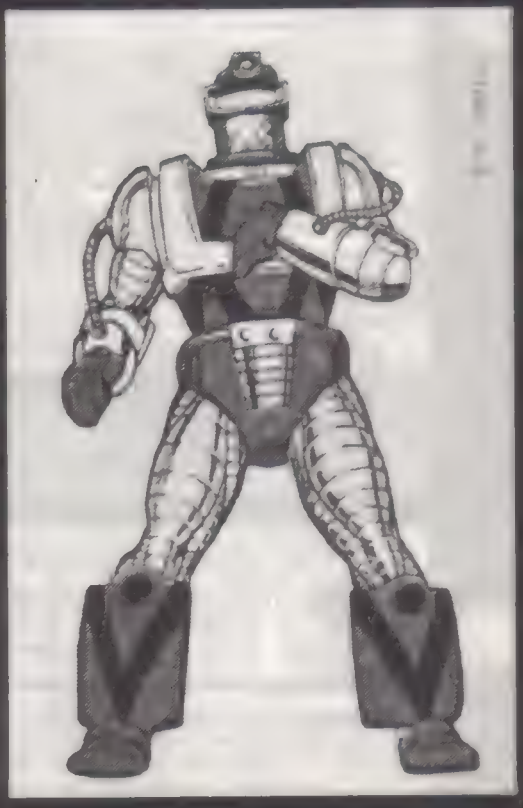
HISTORIA: Dmitri era uno de los tantos eficientes y leales soldados soviéticos que, a instancias de Mikhail Gorbachov, se ofrecieron a participar en un proyecto que daría por resultado la creación de la Brigada de Rocket Reds. Sometidos a un proceso de alteración genética que elevaría su fuerza y su resistencia a niveles sobrehumanos, los soldados elegidos fueron luego investidos en las armaduras de Rocket Reds, creadas por el Dr.Krenshikov y perfeccionadas por el Green Lantern Kilowog, famoso por sus habilidades tecnológicas. La prueba de fuego de los Rocket Reds terminó en tragedia: su enfrentamiento con los Green Lantern Corps en los cielos de Moscú le costó la vida a Joseph Denisovich, el primer Rocket Red.

Pero Gorbachov bancó en proyecto a muerte y los Rocket Reds siguieron defendiendo a la ex-URSS, ya sea contra Firestorm, contra la Justice League o contra la incursión del Suicide Squad, e incluso combatieron a este grupo y a la Doom Patrol en Nicaragua. Cuando Maxwell Lord logró que las Naciones Unidas le concedieran el status internacional a la Liga de la Justicia, la Unión Soviética exigió la incorporación de un héroe ruso a sus filas. El elegido fue Vladimir Mikoyan, el RR nº7, pero enseguida se reveló como un traidor, infiltrado por los Manhunters para destruir a los héroes de la URSS.

La segunda opción de Gorbachov fue Dmitri Pushkin Gorky, el RR nº4, pero enseguida surgieron dificultades: la hermana de Dmitri, casada con un judío, planeaba fugarse con su familia a Israel y, para desgracia del super-soldado, se enteró la KGB. Sin embargo, el militar que denunció a su hermana resultó ser parte de un complot para asesinar a Gorbachov, que fracasó gracias a la intervención de Dmitri. En agradecimiento, el premier soviético tramitó la inmigración de la hermana del héroe y su familia a Israel.

Ya como miembro de la Liga, Dmitri sorprendió por su valentía, su gran humor y su predisposición para adaptarse a la cultura yanki. Una de sus primeras misiones con la JLI lo enfrentó con Lobo, quien procedió rápidamente a hacerle crosta su poderosa armadura. La misión culminó en Apokolips, donde unos disidentes aliados de Barda forjaron una nueva armadura para Dmitri, muchísimo más potente que la original y capaz incluso de conectarlo con computadoras y otros artefactos electrónicos.

Luego de combatir heroicamente a la alianza alienígena que invadió la Tierra, Dmitri aceptó mudarse a Europa en calidad de miembro fundador de la sucursal europea de la JLI, para estar más cerca de su esposa e hijos, que aún vivían en Moscú. El gran desempeño de Dmitri y el talento negociador de Maxwell Lord y Catherine Cobert posibilitaron que la familia de Rocket Red se reuniera varias veces, ya sea en el cuartel de la JLE o en la embajada de la Liga en Moscú. Algún tiempo después, con su patria sumida en una profunda crisis socio-económica consecuencia del abandono del régimen comunista, Dmitri aprovechó una de las tantas crisis internas que sacudieron a la JLI para abandonar su puesto en el grupo y volver a su país, a tratar de ayudar a su gente. Desde entonces, ha vuelto a lucir su armadura en muy contadas ocasiones. **(Andrés Accorsi)**



En la Liga

El Rocket Red nº7 se unió al grupo en [illegible] Europe internacional nº7 y fue destruido [illegible] Rocket Red nº4, se incorporó en el nº31 y luego pasó a la Justice League Europe, en la que duró hasta el nº50 (1992).

Extra Data

Englehart y Staton figuran como creadores por haber tenido a su cargo la primera aparición de la Brigada de Rocket Reds, entre los que Dmitri era apenas uno más. El equipo que realmente le dio personalidad (e incluso nombre) al Rocket Red de la Liga, fue el integrado por Keith Giffen, J.M.DeMatteis y Kevin Maguire.

VIBE

Nombre Real: Paco Ramone.
Creadores: Gerry Conway y Chuck Patton.
Primera Aparición: Justice League of America Annual 2 (1984).

HISTORIA: Nacido en pleno barrio latino de Detroit, Paco de mostró desde chico tener un poder latente: podía crear vibraciones, ondas de temblor dirigidas desde sus manos. Pero como era un salame, decidió unirse a la pandilla de su barrio, "El Lobos" (en español del original). Llegó a ser el líder, y cuando se enteró de que una nueva Liga de la Justicia se estaba reformando en su zona, no lo dudó y se enlistó en el grupo. Más que necesitados de nuevos miembros, el Martian Manhunter, Aquaman, Elongated Man y Zatanna lo aceptan por su valentía y su humor, no así por su insufrible acento chicano y su manía de bailar breakdance.
Si bien incorporarlo al grupo trajo como desventaja el enfrentamiento de la Liga con la pandilla rival a la de Paco, los Skulls, Vibe demostró ser un integrante muy útil para ésta Liga. Pero pocos meses después de su ingreso al grupo, el presidente Reagan desbanda a los superhéroes de acuerdo con el plan de Darkseid y la Justice League se desarma temporariamente... o eso creían. Mientras Vibe caminaba tranquilamente por su barrio, un androide del Profesor Ivo lo atacó y lo mató, convirtiéndose en el primer miembro de la Justice League en morir en combate. Sus restos fueron llevados por J'onn J'onzz al Satélite de la Liga, y preservados en una cámara criogénica. Hasta que destruyeron al Satélite, claro
Años más tarde, Armando Ramone, el hermano de Vibe, se unió al grupo de Booster Gold, el Conglomerate, bajo el nombre de Reverb y con un poder muy parecido al de su difunto hermano. **(Diego Accorsi)**

En la Liga

Vibe ingresó a la Liga Anual 2 de la JLA (1984) y fue asesinado en la JLA nº 238 (1986).

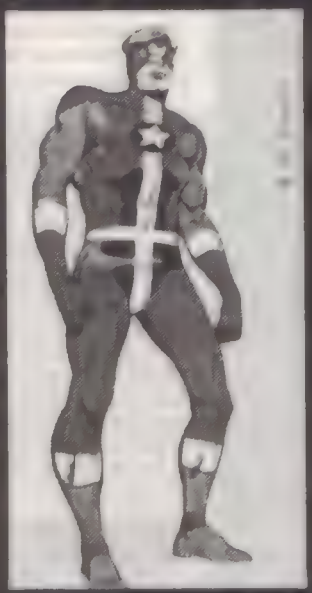
Extra Data

En la Justice X-Men of America de Conway, Vibe ocupó el lugar de Banshee, pero en lugar de hacerlo irlandés, apuntó al público latino, estereotipando al personaje a límites ridículos. Bien muerto está.

STEEL

Nombre Real: Henry Haywood III.
Primera Aparición: Justice League of America Annual 2 (1984).
Creadores: Gerry Conway y Chuck Patton.

HISTORIA: Durante la Segunda Guerra Mundial, Henry Heywood I tuvo un terrible accidente defendiendo una base militar de la Marina, y su colega, el profesor de biología Gilbert Giles lo reconstruyó mediante implantes de servo-mecanismos, órganos mecánicos, nuevos pulmones y corazón y una capa de acero bajo toda su piel. Luego de toda esa operación, Hank se levantó más fuerte y ágil que veinte soldados normales, y regresó a servir a su país como el superhéroe conocido como Commander Steel.
Pero el hijo de Heywood debe participar en otra guerra, en la que los héroes americanos no pueden ganar. Hank Heywood II muere en Vietnam, y el Heywood original agarra a su nieto adolescente y lo somete a la misma operación que le realizaran a él, para evitar que sea dañado. Así, Henry Heywood III despertó con todos sus huesos reemplazados por piezas de acero y una musculatura de motores hidráulicos, que le deban mucha más fuerza y aguante
Cuando el viejo Commander averigua que la JLofA se desbandó y se está reformando, les ofrece su bunker (una fortaleza futurista en medio de Detroit), a cambio de que acepten a Hank III en sus filas y lo ayuden a usar sus habilidades sobrehumanas. A pesar de odiar a su abuelo por las terribles operaciones a las que lo sometió, Hank se quedó en el grupo y fue un miembro muy importante en todos los casos en que participó, incluyendo el encontronazo con los Infinitors por culpa de su abuelo, ahora convencido de que la Liga lo estaba enfrentando a él. El combate entre Commander Steel y el nuevo Steel en medio de la Crisis, terminó con Henry III catapultado por un warp temporal a un mundo del futuro. Allí se encontró con el Amo del Tiempo y logró volver al presente, para descubrir que su abuelo había echado a la Liga del Bunker.
Como si fuera poco, el plan de Darkseid para robarle a la Tierra sus leyendas desarma a la Liga, y Steel es atacado por un androide del Profesor Ivo que lo destroza. Su cuerpo siguió con vida, conectado a una máquina en el Satélite de la JLofA, hasta que el malévolo Despero lo desenchufó para siempre. **(Diego Accorsi)**



En la Liga

Steel ingresó a la Liga en el Anual 2 de la JLA (1984) y fue asesinado en la JLA nº 238 (1986).

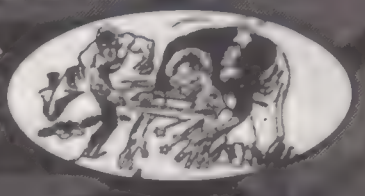
Extra Data

Steel fue el Colossus de Conway en esta Liga, creado para tal fin, en base a Steel, the Indestructible Man, una serie que escribió Conway en los '70 y que duró cinco números. Si bien el sexto integra el Canceled Comics Cavalcade, Conway se quedó con ganas y refritó a su personajito para hacer nuevas historias de un personaje que Roy Thomas reinsertó en la Golden Age en las páginas de la All-Star Squadron, bajo el nombre de Commander Steel. Triste.

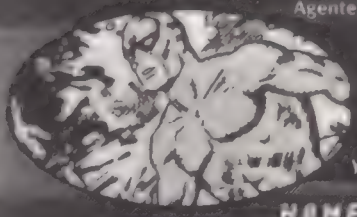
POR HERNÁN OSTUNI Y FERNANDO GARCÍA

AUNQUE POCO CONOCIDO EN NUESTRO MEDIO, EL COMIC BRASILEÑO TIENE UNA ILUSTRE TRADICION, Y CUENTA EN SU HABER CON PRODUCCIONES DE GRAN CALIDAD, DESDE LA GARRA CINZENTA (1937), PASANDO POR LOS REVOLUCIONARIOS DIBUJANTES DE O PASQUIM, CHICLETE COM BANANA O BANGO, HASTA LLEGAR A LA TURMA DA MONICA. COMO EN TANTOS OTROS MERCADOS, EN BRASIL ENCONTRO SU ESPACIO EL GENERO DE LOS SUPERHEROES AUTOCTONOS, AUNQUE CON UNA PARTICULARIDAD: EN MUCHOS DE ESTOS PERSONAJES SE ENCUENTRAN LAS MANOS DE DOS ARGENTINOS, RODOLFO ZALLA Y EUGENIO COLONNESE. AHORA SI, LES PRESENTAMOS A LOS

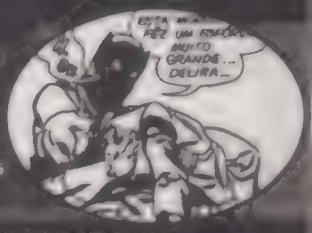
SUPERHEROES CARIOCAS



CARRASCO. Creada en 1969 por Edmundo Rodrigues, esta serie fue publicada por la editorial Taika en la revista Selecoes de Aventuras. Cuenta la historia de Lord Nothing, quien vive en forma principesca en un castillo, pero cuando el deber lo requiere se calza su capucha y se transforma en el Agente Federal Carrasco.



ESCORPIAO. Superhéroe defensor de la Amazonia, inspirado en Blue Beetle y portador de una pistola calzada en su cinturón. Se publicó a partir de 1966 en su propia revista de la editorial Taika, con guiones de Francisco de Assis y Rivalo Couto y dibujos de los argentinos Colonnese y Zalla.

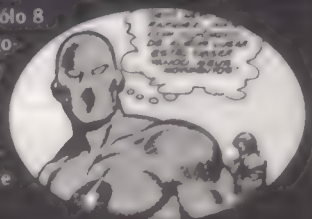


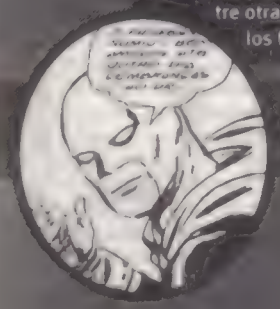
HOMEM FERA. Originalmente inspirado en la Pantera Negra, este héroe enmascarado es en realidad Alfredo (no se menciona el apellido), un domador de fieras de un circo que, luego de salvar a su pantera Mimika, decide convertirse en justiciero y defensor del bien, con la ayuda de sus amigos felinos. Aparecía en la revista Aventurama, de editorial Graúna y contó con guiones de Carlos Vaya y dibujos de Zalla y Cordeiro.

HOMEM SOL. Fue creado por Wilson Fernándes en 1969, para la editorial Edrel. Gráficamente basado en Human Torch, el personaje es un extraterrestre del planeta Zargon que viaja a la Tierra para defenderla de distintas civilizaciones alienígenas que intentan sojuzgarla. Sus poderes le permiten transformarse en una verdadera "Antorcha Humana".

MISTYKO. Fue creado en 1967 por Percival de Souza y Eugenio Colonesse y debutó en su propia revista en la editorial Graúna. Cuenta la historia del Dr.Calvet, curador del Museo Municipal de Cosmópolis, que se transforma en Mistyko para combatir el crimen.

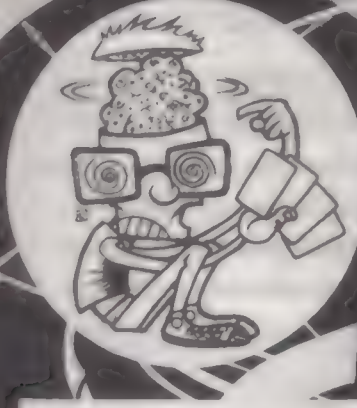
MYLAR. El Hombre Misterio debutó en 1967 en su propia revista, que duró sólo 8 números. Sus creadores fueron Eugenio Colonnese y Luis "Meri" Quevedo. El protagonista es un extraterrestre que tiene la misión de observar a los humanos e intervenir en sus problemas en caso de necesitarlo para prevenir la destrucción de nuestra raza. Para eso monta su laboratorio en Brasil, más precisamente en los penascos de la isla Fernando de Moronha. Equipado con un cinturón atómico que le permite, (entre otras cosas) volar, Mylar recibe este nombre tras su primera aventura entre los humanos, pero nunca se aclara qué significa.





X-MAN. Héroe uniformado, inspirado en los X-Men originales, creado por Rodolfo Zalla y Eugenio Colonnese.

Y así terminamos nuestro repaso por el panteón de los superhéroes que defienden la verdad, la justicia y el brasilian way of life, al ritmo de una samba y una caipirinha. Boas noites!



CEBAMIENTO INFINITO

Lo que para la mayoría de las personas es un sueño, extrañamente, para Hironobu Sakaguchi es realidad... Desde 1987, el creador del Final Fantasy vive dentro de una burbuja de fantasías y aventuras, de guerreros y heroes, de misterios y romances. Una burbuja que ninguno querría dejar si la visitásemos. Por suerte podemos darle una probada a ese mundo con cada entrega del

por José Luis García

FINAL FANTASY

• ¿QUE ES EL FINAL FANTASY?

Esta debe ser una de las respuestas más difíciles de dar (esa y qué tipo de música toca Tool), pero como soy bueno y me sobra el tiempo vamos a tratar de tener una idea más firme de una saga de videojuegos que, por lo menos en América, es la más importante de la historia

Es decir, en Japón, los cebiches de los juegos de rol se quemaban la cabeza con el Dragon Quest (que hasta el día de la fecha, y con la salida del D.Q. VI, sigue siendo uno de los juegos más esperados por los nipones), un juego que -para el gusto estadounidense- no era gran cosa, pero que desde un punto de vista menos violento es un juegazo: la historia y los personajes estaban por encima de las peleas y la sangre innecesaria (para John Tobias que lo mira por TV!!), donde se le daba mucha bola a la inteligencia del jugador para resolver acertijos (o en el idioma de revista de videojuegos, "puzzles") complicadísimos, tenía todo lo que les gustaba a los japoneses, algo que las demás compañías de videojuegos no entendieron hasta muy entrados los '90.

Pero esto cambió cuando llegó la compañía que hoy por hoy tiene a todo el mundo en vilo cada vez que se espera la salida de algún juego producido por ellos. Estoy hablando de Square Soft Ltd., compañía nacida en 1986, que desde entonces le viene haciendo el aguante a Enix (creadora de Dragon Quest y otros exitosos juegos de rol). Square siempre la tuvo clara y sabía que para meterse en el mercado y competir con Enix debía escuchar la voz de los jóvenes. Por suerte para ellos (y para nosotros) un japonesito veinteañero llamado Hironobu Sakaguchi tenía en la cabeza una idea extraña, un juego con guión, un juego en donde los personajes tengan personalidad, donde el sistema de peleas, así como el uso de distintas armas y habilidades tengan mucho que ver con el desarrollo del juego, un juego que en definitiva exigía prestar mucha atención cuando lo jugabas, un juego adictivo. Y por supuesto, Hironobu tuvo luz verde para producir su primer Final Fantasy... y no hace falta decir que fue un éxito

• EL NOMBRE FINAL

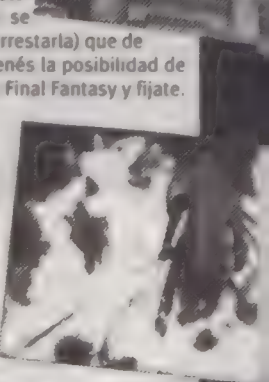
¿Por qué esta saga se llama Final Fantasy? He escuchado varias historias, como que era el último juego que haría Sakaguchi (lo cual es medio difícil ya que recién empezaba), pero me quedo con que en cada juego de Final Fantasy, durante el desarrollo de la historia, se llega a un extremo en donde ese mundo está a punto de desaparecer, siempre se llega a un momento más que crítico en donde todo depende de nuestra habilidad como guerreros para defender esta fantasía y que no desaparezca como el color de las árboles en otoño (essa!). En palabras de Hironobu Sakaguchi, hablando sobre la película que se viene: "Es una historia definitiva de fantasía sobre la vida y la muerte", ¿se entendió? Eso es el Final Fantasy: una historia en donde las decisiones que vayas tomando pueden provocar un futuro diferente, mortal, horrible o hermoso y en donde todo depende de vos para que no desaparezca ese mundo fantástico.

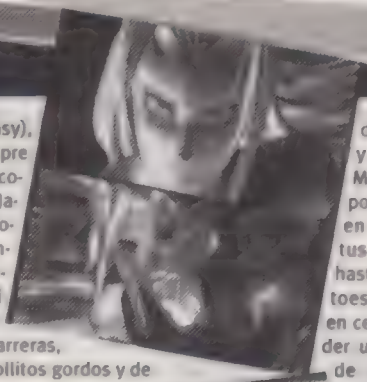
• LA FANTASÍA DEL MUNDO PERFECTO

Sin embargo, en la saga del Final Fantasy lo único que no se repite son los personajes y las situaciones, ya que (y a riesgo de ganarme varios enemigos) las historias de la saga en el fondo son las mismas. Siempre se trata de una lucha de poderes, se pelea contra una idea política que intenta ser impuesta. Si hay algo que me sorprende en los Final Fantasy es que siempre existe una lucha de clases (sonó marxista, no?) y por lo general los malos son reyes, políticos, militares, empresas multinacionales (bueno, esta saga siempre será actual y lo más seguro es que Hironobu escriba los guiones así a propósito...), etc., y vos (o el personaje principal), siempre sos un subordinado, un tipito insignificante con el que nadie cuenta, sos sólo un hombre o una mujer con una historia muuuuuy triste (ya saben, si las historias no tienen algo de sentimentalismo se pierde la acción al no tener con que contrarrestarla) que de repente te revelás con el orden actual y tenés la posibilidad de cambiar el mundo (esa!!). Andá, jugá a los Final Fantasy y fijate. Dale, yo te espero...

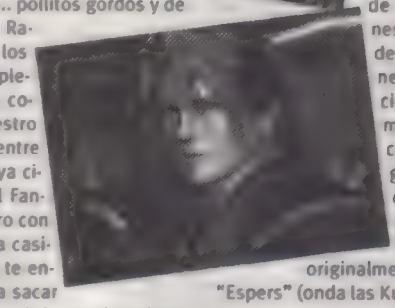
• LOS PERSONAJES, LOS CLÁSICOS

Más allá de los personajes centrales, que no dejan de ser como cualquier personaje que ande por los libros de aventuras épicas fantásticas (léase Homero, John Milton, la Biblia -remarco "fantásticas"-, etc.), es decir, con un profundo secreto e ideales que lo llevan a hacer lo que hacen, un amor prohibido o inconfesable, abnegado a la felicidad, etc. Existen personajes en la saga que se repiten en cada nueva entrega, como el maestro de Cid





(quien ha hecho de todo en los Final Fantasy), Mogles o como Biggs y Wedge, que siempre hacen de boludos, o los inmortales Chocobos, quienes tienen tanta popularidad en Japón que cuentan con dos juegos de rol propios llamados "Chocobo: Mysterious Dungeon" y su secuela "C.M.D II", ambos producidos por el propio Hironobu Sakaguchi (chinito ladrón!!). Con la salida de este extraño R.P.G. también salió un juego de carreras, que tiene como protagonistas a estos... pollitos gordos y de tamaño natural, llamado "Chocobo Racing". Tanto los personajes como los mundos de los Final Fantasy son completamente ficticios y no tienen ninguna conexion con nuestra realidad o nuestro mundo (inclusive no tienen conexión entre juego y juego, salvo las excepciones ya citadas). Nota: mucha atención al Final Fantasy VII, que aparte de haber un cuadro con la cara de Hironobu Sakaguchi en una casita, luego del escape de Corel Prision, te encontrarás al robot que usa Asuka para sacar al huevo del Angel Sandalphon de un volcán en el capítulo 10 de Neon Genesis Evangelion.

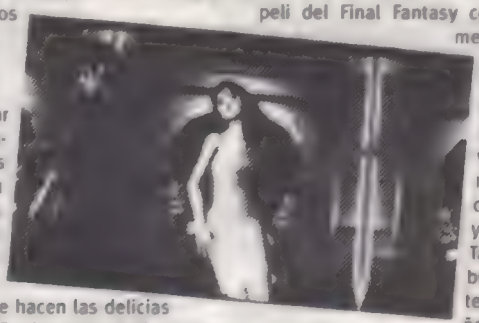


• A SÓLO 1,99...

Como era de esperarse, los videojuegos no generan sólo más videojuegos, y la saga Final Fantasy generó tanto merchandising como Star Wars o Evangelion... bueno no tanto como Evangelion. Llaveros, calcomanías, vasos, muñequitos, OVAs y varias bandas de sonido compuestas por Nobuo Uematsu. Acá las más destacables son F.F Celtic Moon (obviamente la música de la saga interpretada en música celta), F.F. Phantasmagoria (la música del juego interpretada con guitarras), F.F. Piano Collection, (tocadas con piano), y por sobre todas las cosas -e inclusive por sobre la Marcha Imperial que usa el lado oscuro de la fuerza- está la canción de Sephiroth "One Winged Angel", que te pone la piel de gallina y está en F.F. VII Reunion Tracks, interpretada por una orquesta dirigida por Shirou Hamaguchi. Y por supuesto, hay algún que otro comic (por desgracia no son muchos, pero se destacan por sobre todas las cosas las tiras del mejor juego de la saga, las del Final Fantasy VI, que se pueden ver en Internet), maquetas, estatuas, etc. Una masa, damas y caballeros. Y además, el FF tiene los mejores libros de ilustraciones, que los hay de casi todos los juegos (del IV en adelante).

• MITOLOGIA

En todos los FF se pueden usar unos guardianes que, presentados mediante, podés liberarlos para que te ayuden a destruir a tus enemigos. Estos guardianes no son para nada inventados por los creadores del juego, sino que todos son representaciones de leyendas e historias antiguas que hacen las delicias de los fans de Quique Alcatena. Se destacan al dios de todos los dioses (ejem...) Odín, pero también están Ades, Edén, Ifrit y Shiva (los dos más conocidos), Cerberus, los asequibles Bahamuts (en el juego está el Bahamut, el neo-Bahamut y el Bahamut Zero), Alexander, la bestia bíblica Leviatán, Titán, el unicornio, etc. Estos son algunos de los tantos que aparecen en todas las sagas, con alguna desaparicion entre juego y juego (y hay quien dice que existe escondido el mítico y poderoso Müledog, cuyo poder consiste en humillar a tus enemigos hasta que su autoestima quede en cero). Para poder usar el poder de los guardianes se necesita de unos contenedores especiales, que mantienen encerrado y asegurado el poder de estos dioses. Se trata de joyas originalmente llamadas "Espers" (onda las Kupuas en donde duermen los dragones), luego cambiaron su nombre a "Materias", e iban incrustadas en las armas y armaduras. Y en el último juego (FF VIII), sólo se puede usar a los guardianes una vez que les hayas ganado en una cruenta batalla (y acá es donde Odín te demuestra que no hay humano que le pueda tocar el culo).



• ÚLTIMAS PALABRAS

Como habrán visto los que saben, me quedó muchisimo por contar, pero como no había espacio, no pude hacer mucho más que una introducción. Así que si quieren más, o bien jueguen todos los juegos o manden cartas (bwa-ha-ha) preguntando lo que quieran, que serán respondidas por el manantial de la sabiduría (o algo así) que es el Oráculo (je... dice culo). Atenti con la peli del Final Fantasy completamente hecha en computadora, que no va a ser como Toy Story sino en serio y -por lo que se pudo ver- no hay casi diferencia entre actores reales y los de la película (pidan notas!!) También salió hace muy poco un libro de Sandman, The Dream Hunters, que está ilustrado por el diseñador de personajes de los Final Fantasy IV, V y VI: Yoshitaka Amano (quien tenga los libros de ilustraciones de los juegos ya sabrá lo capo que es este tipo, digno de mandíbulas al piso a lo Tex Avery).

Y una cosa más: préstenle mucha atención al juego Kodelca. Sólo eso, quería ser el primero en decirlo. Es impresionante, aunque no llegó a Argentina. Bueno, espero que les haya gustado. Chau.

Cronología del Final Fantasy

(fechas de salida en Japón)

- Final Fantasy I (18/12/87).
- Final Fantasy II (17/12/88). Nunca salió en EEUU y obviamente, acá menos.
- Final Fantasy Legends I (12/89). Sin relación directa con la saga.
- Final Fantasy III (27/4/90) Tampoco lo vimos.
- Final Fantasy IV (21/8/91). Conocido acá y en EEUU como Final Fantasy II.
- Final Fantasy Legends II (1991). Sin relación directa con la saga.
- Final Fantasy V (6/12/92). Conocido acá gracias al Final Fantasy Anthology.
- Final Fantasy Legends III (1993). Sin relación directa con la saga.
- Final Fantasy Adventure (?). No pregunten.
- Final Fantasy "Legends of the Cristals" (1993). Un OVA alucinante.
- Final Fantasy Mystic Quest (9/93). Tampoco tiene relacion con la saga.
- Final Fantasy VI (2/4/94), conocido por nosotros como el FF III.
- Final Fantasy SGI demo (1995). No lo vimos y no lo veremos, es como un OVA.
- Final Fantasy VII (12/96). Primera incursión del FF fuera de Nintendo.
- Final Fantasy Tactics (6/97) El juego con mejor música de la historia.
- Final Fantasy VIII (15/6/99). Sin duda el que más exito tuvo.
- Final Fantasy IX. Sin fecha de salida y no me atrevo a decir nada al respecto.
- Final Fantasy Movie (Primavera del 2001). Toda hecha en computadora, una masa.

Apocalipsis

Comics

U.S.A

España

Mexico

Warhammer

Magic

Manga

Muñecos

Av. Cabildo 2370 L. 57 Galeria Río de Janeiro Tel: 4781-0991

REMERAS
MURALES
BANDERAS
CARICATURAS

EXODO

AEROGRAFIA & COMIX

COMIX
MANGA
MUÑECOS
POSTERS
CARDS
MAGIC
ROL

9 DE JULIO 55
LOCAL 36
BERNAL

LA PRINCESA MONONOKE

DE LA MANO DE LA INCANSABLE IMAGINACION Y EL INAGOTABLE TALENTO DEL MAESTRO HAYAO MIYAZAKI, NOS LLEGA UNA LEYENDA MEDIEVAL CARGADA DE RESONANCIAS CON NUESTRA REALIDAD CONTEMPORANEA. ES EL LARGOMETRAJE ANIMADO MAS EXITOSO DE TODOS LOS TIEMPOS, UNA HISTORIA PODEROSA, CONMOVEDORA Y ATRAPANTE DE PRINCIPIO A FIN. VENI A RECORRER EL MUNDO DE...

por Estudio NueZ. estudio_nuez@usa.net . www.geocities.com/tokyo/bridge/7862

LA PRINCESA FANTASMA

Una vez, hace mucho tiempo, las personas mataron al Gran Dios del Bosque. Cara humana, cuerpo de bestia ¿Por qué razón los humanos tomaron su vida?

La población humana era enorme. Muchos de los bosques primigenios habían sido cortados. Aquí y allá, trozos y piezas del bosque permanecen, desafiando los intentos humanos de penetrar en él. Estos refugios de madera fueron protegidos por gigantes Dioses Bestias, animales del bosque, jabalíes salvajes y lobos, que ofrecen sus vidas para preservar el antiguo bosque. Ellos eran dioses furiosos, que atacaban a los humanos que invadían sus santuario. Ellos reverenciaban al Gran Dios del Bosque. Ellos hacían lo que él les mandaba.

El clan llamado Tatara eran fabricantes de hierro y son ellos los que presentaron una salvaje batalla tras otra contra los furiosos dioses del bosque. Su líder era una mujer, la Dama Eboshi. Sus tenientes Gonza, Otoki y Kohruku ejecutan sus órdenes. Y el sacerdote misterioso, Jiko, que ha jurado derrotar al Gran Dios del Bosque... ¿De quién es aliado realmente?

Okotonushi, Moro, un lobo blanco gigante, y Nago son los dioses que siguen al Gran Dios del Bosque. La chica, San, nació humana, pero fue criada por Moro para ser Princesa de los Mononoke, la Princesa Fantasma.

Ella odia a los humanos que invaden el bosque y busca proteger los santuarios sagrados matando a los invasores.

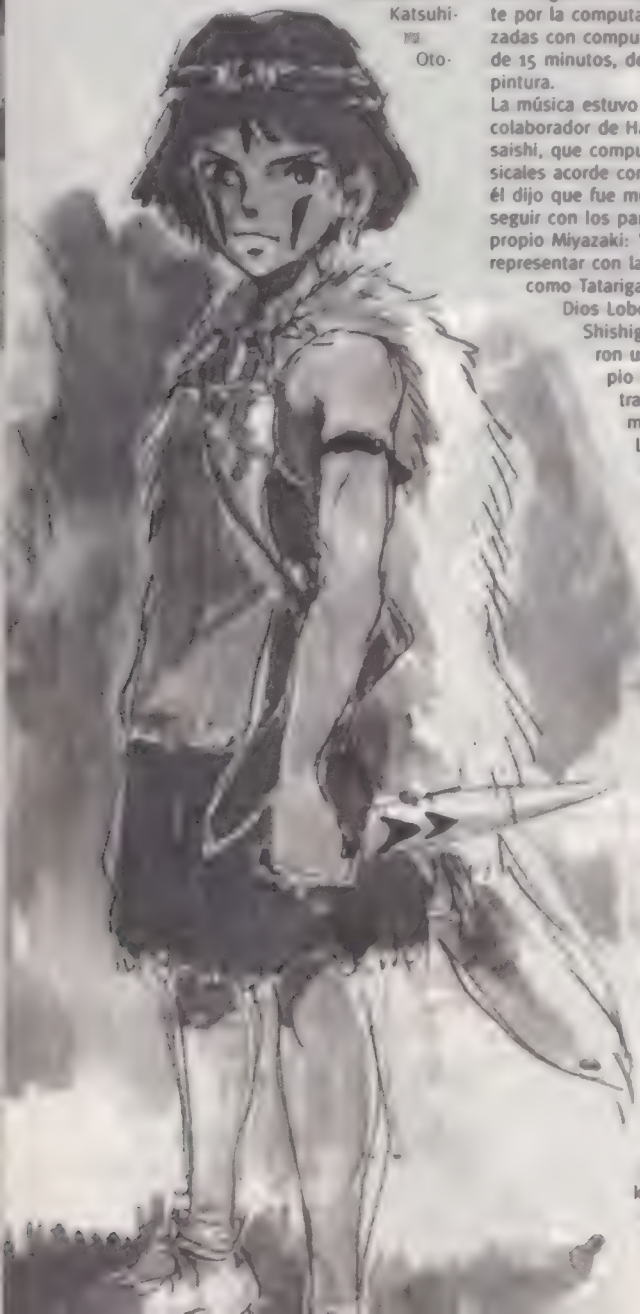
Un joven huérfano, Ashitaka, un guerrero de asombrosa destreza se junta en la batalla final entre los Tatara y los furiosos Dioses del Bosque.

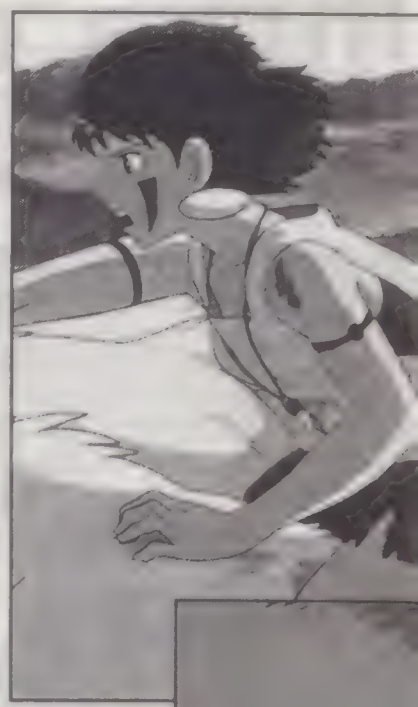
Su brazo lleva una cicatriz retorcida el hechizo de una extraña maldición que lentamente lo está matando. El busca una manera de romper el hechizo que le lleva al campo de los Tatara. Ashitaka y San se encuentran en medio de la matanza y el caos del campo de batalla, peleando en bandos opuestos. ¿Qué esperanzas puede haber aquí para que el sentimiento del amor nazca en un lugar empapado en odio y sangre? Ese es el interrogante de este epico tapiz. ¿La batalla por el bosque entre humanos y bestias o el amor entre guerrero y princesa?

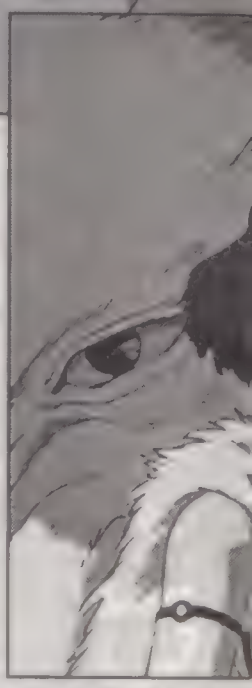
UN ANTIGUO SUEÑO DEL ESTUDIO GHIBLI

Han pasado nueve años desde que el gran director, escritor, guionista y dibujante Hayao Miyazaki ideara Mononoke Hime (nombre original de La Princesa Mononoke). Su creación es incluso anterior a la fundación del estudio Ghibli, el cual creó para la realización de su película Tenku No Shiro Laputa (Laputa: Castillo en el Cielo) e incluso fue este film el que retrasó el proyecto de la Princesa Fantasma: cuando se aprobó la realización de Laputa, el pro-

yecto Mononoke fue aplazado.
En la primera versión de Mononoke, la historia era muy distinta a la que llegó a la pantalla. Originalmente era la historia de una princesa cuyo padre, un señor feudal, la obligaba a casarse con un Mononoke (espíritu). Luego, cuando se creó la historia actual y se le dio protagonismo a un héroe (Ashitaka), el mismo Miyazaki quiso cambiar el nombre de la película por Ashitaka Sekki (La Historia de Ashitaka), pero la idea no prosperó.
Mononoke Hime es la película con más producción y dinero invertido en la historia de Japón, algo esperable para la materialización de este antiguo sueño de Miyazaki. En su producción se utilizaron 2.4 billones de yens (unos 20 millones de dólares). Para tener una comparación, Akira (la obra maestra de Katsuhiro Otomo) costó un billón de yens. Se utilizaron más de 144.000 células de animación y su duración es de 153 minutos. Otra comparación: la película más larga de Ghibli era Laputa (con 124 minutos) y la que más células había usado era Pom Poko, con 82.000. En Japón, Mononoke Hime rompió con el record de la película más vista, al superar a E.T., que ocupó el primer puesto por más de 15 años. El furor fue tanto que, en el día de su estreno en video, la cadena más grande de video-clubes de Japón dispuso 150 copias de Mononoke para cada local, y todas ya estaban alquiladas.
Además de la animación tradicional, aquí se utilizó también CGI (Imagenes Generadas por Computadora) a través de computadoras Silicon Graphics, en más de 100 tomas. La computadora se utilizó de tres maneras: pintura digital, composición digital e imagenes creadas netamente por la computadora. Las escenas realizadas con computadoras abarcan un total de 15 minutos, de los cuales 10 son sólo pintura.
La música estuvo a cargo de un habitual colaborador de Hayao Miyazaki, Joe Hisaishi, que compuso grandes piezas musicales acorde con la historia. De hecho, él dijo que fue muy difícil, ya que debía seguir con los parámetros dictados por el propio Miyazaki: "El me dio conceptos a representar con la música -declaró-, tales como Tatarigami (Dios Maldecido), Dios Lobo Moro o El Bosque de Shishigami, los cuales resultaron un reto". Incluso el propio Miyazaki escribió la letra del tema central, llamado Mononoke Hime.
Las voces fueron representadas por conocidos actores japoneses. Así encontramos a Youji Matsuda (que ya había interpretado a Asbel en Nausicaa) como Ashitaka. San es interpretada por la conocida actriz televisiva Yuriko Ishida, que tambien ha trabajado en Pom Poko en el rol de Okiyo. Yuuko Tanaka es otra actriz popular e interpreta a la Dama Eboshi. Y por último es destacable el rol de Moro, la loba líder de los Mononokes, que es interpretado por el actor (famoso por interpretar voces femeninas en varias producciones de animé) Akihiro Miwa.
También se habló mucho acerca del retiro de Hayao Miyazaki después de Mononoke Hime, pero en realidad todo se debió a una confusión: en una entrevista pública, el autor dijo: "Creo que Mononoke sera mi última película", pero se refería a su última película de tan larga duración. Ahora piensa dedicarse a obras de corta extensión, a partir de su retiro oficial de Ghibli (producido en Enero de 1998) y está formando un nuevo estudio llamado Senior Ghibli, para continuar con su vocación que tantas obras maestras ha dado.





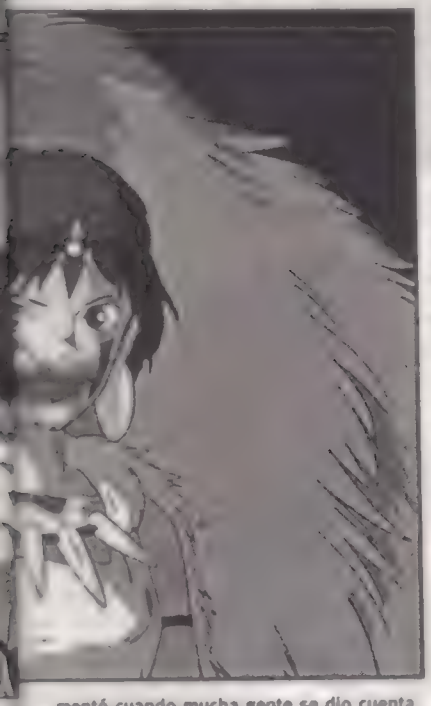


METAL CONTRA NATURALEZA

La historia de Mononoke Hime tiene además de la acción típica del género de aventuras- un gran trasfondo. Miyazaki se basó en la conclusión que obtuvo cuando terminó de serializar su manga Nausicaa: "No hay un final feliz a la lucha entre los humanos y los furiosos Dioses". Con este concepto comenzó a idear Mononoke Hime, pero tan sólo para mostrar, sin ninguna intención de ofrecer una solución a un tema que es casi una paradoja: ¿Cómo puede co-existir el hombre con la naturaleza? Su mensaje no es "naturaleza buena, industria mala", sino que -según sus palabras- "...es más fácil pensar que sólo las personas malas cortan

árboles y talan los bosques. Pero el problema es más complicado porque también la gente buena corta árboles para sobrevivir", y cita este ejemplo: "Si hay un niño llorando porque se está muriendo de hambre y hay un bosque cerca, la persona buena corta los árboles para alimentarlo". Esto queda claro en Mononoke, cuando los Tatara, liderados por la Dama Eboshi, intentan destruir el bosque para poder dar paso a la industria metalúrgica. Esta ha creado prosperidad y trabajo para muchas personas, que en verdad no son malas, e incluso agradecen y apoyan a la Dama Eboshi, pero sólo porque ven que ahora tienen más oportunidades de conseguir una vida digna.

Miyazaki también se refiere a la agricultura como "una manera de dar misericordia a la naturaleza", ya que recién se implementó cuando mucha gente se dio cuenta que la caza no podía durar mucho tiempo sin llevar a las especies animales a la extinción, y decidieron buscar otro medio de alimentarse. Pero la paradoja persiste. No hay una solución a esta, sólo un planteamiento. Y los árboles seguirán siendo talados para prosperidad del hombre.



EL BOSQUE DE SHISHIGAMI

La historia de Mononoke Hime tiene lugar en la era japonesa conocida como Muromachi, que se extendió entre 1392 y 1573 (o 1333-1467, dependiendo de la escuela a la que se vaya), cerca de la Guerra de Onin (1467-1477). En esta época, los japoneses cambiaron su posición con respecto a la naturaleza. Durante la era Muromachi, irrumpió la industria metalúrgica, lo cual requirió la tala de gran cantidad de árboles para producir carbón y esto produjo en la gente la creencia de que podían controlar a la naturaleza. Tambien era una época distinta a la actual: las mujeres tenían más libertad y desarrollaron muchas artes, entre ellas la alfarería. La estructura era rígida en cuanto a las clases sociales, todavía faltaba el establecimiento de los samurais, agricultores y artesanos. Miyazaki se interesó en los cambios y la confusión de la época, debido a que él ve similitudes con los tiempos actuales. Además se basó en varias creencias y sectas antiguas, como los Mononoke, los Emishi, los Kodama y muchos más.

San es llamada Mononoke debido a que es guiada por uno y, gracias a la máscara que usa, tiene el aspecto de uno. Un Mononoke es un espíritu, un monstruo, un fantasma. Literalmente significa "el espíritu de un cosa" y la palabra es utilizada para describir cosas inexplicables. Un Mononoke puede ser el espíritu de una cosa inanimada, el espectro de una persona muerta, el de una persona viva, el espíritu de un animal, un monstruo, o el espíritu de la naturaleza. No es la primera vez que Miyazaki utiliza espíritus para sus producciones, ya que Totoro también es un Mononoke.

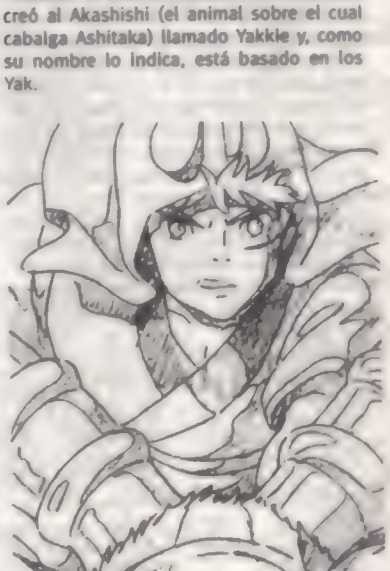
Luego están los Kodama, que literalmente significa "espíritu del árbol". Los hay de todas formas y tamaños, son espíritus del bosque y cuidan de él.

El Gran Dios del Bosque es Shishigami, un Dios animal que maneja el nacimiento y muerte de la vida. Nace con cada luna llena y repite su muerte y renacimiento con las fases de la luna. Se cree que su cabeza posee el don de dar inmortalidad y por eso los humanos tratan de obtenerla. Durante la noche, su cuerpo toma la forma de Didarabochi, un gigante de más de diez metros con un cuerpo semitransparente que irradia una luz azulada a medida que recorre el bosque.

Los Dioses Animales son los encargados de proteger el bosque y siguen los mandatos de Shishigami. Se creía que eran animales gigantes imposibles de matar. En la obra de Miyazaki están divididos en clanes: el clan de los Mononoke, por ejemplo, es el de los lobos. Cuando uno de estos Animales Dioses se ciegan de miedo, dolor o rabia son dominados por su lado oscuro y se convierten en Tatarigamis (dioses maldecidos), y destruyen todo lo que encuentran a su paso.

Luego Miyazaki incorpora a los Emishi. Estos eran bárbaros que vivían en la región noreste de Honshuu, en la isla principal de Japón. Los Emishi lograron mantener su independencia del régimen conocido como Yamato (que era el gobierno del Emperador de Japón) por mucho tiempo, pero fueron finalmente derrotados por el primer Shogun, al final del Siglo VIII. Miyazaki aprovechó que la cultura Emishi se perdió con los años y actualmente casi nada se sabe de ellos. A los efectos del guión, inventó que, en la época Muromachi, todavía existía un clan sobreviviente en una villa oculta en el norte de la isla, e hizo a Ashitaka descendiente de una familia real Emishi.

También la libertad creativa de Miyazaki creó al Akashishi (el animal sobre el cual cabalga Ashitaka) llamado Yakkle y, como su nombre lo indica, está basado en los Yak.



MONONOKE, PRINCESA DE AMERICA

Miramax, subsidiaria de Disney, se encargó de la adaptación y distribución de varias realizaciones de Ghibli en video, y se encargó de que Mononoke llegara a las pantallas americanas. La adaptación del guión estuvo a cargo del conocidísimo creador de Sandman, Neil Gaiman, el cual reescribió todos los diálogos, para luego poder doblar el film de

LA PRINCESA MONONOKE

FILMOGRAFIA ESCENCIAL HAYAO MIYAZAKI/GHIBLI

- Alps No Shojo Heidi, 1974
  (Heidi, La Niña de los Alpes)
- Mirai No Shonen Conan, 1978
  (Conan, El Niño del Futuro)
- Cagliostro No Shiro, 1979
  (Lupin III: El Castillo de Cagliostro)
- Kaze No Tani No Naushika, 1984
  (Nausicaa Del Valle del Viento)
- Tenku No Shiro Laputa, 1986
  (Laputa: Castillo en el Cielo)
- Hotaru No Haka, 1988
  (La Tumba de las Luciérnagas)
- Tonari No Totoro, 1988
  (Mi Vecino Totoro)
- Majo No Takkyuubin, 1989
  (El Servicio de Entrega de Kiki)
- Omohide Poroporo, 1991
  (Sólo Ayer)
- Kurenai No Buta, 1992
  (Porco Rosso)
- Heisei Tanuki Gassen Pom Poko, 1994
  (La Guerra de Tanuki)
- Mimi Wo Sumaseba, 1995
  (Susurro del Corazón)
- Mononoke Hime, 1997
  (La Princesa Mononoke)

Miyazaki. Recientemente hablamos con Gaiman, para preguntarle qué le había parecido Mononoke Hime (ya que él hizo el trabajo por encargo) y respondió que no es muy fanático del animé, pero que le había gustado mucho la obra de Miyazaki. También agregó que no piensa adaptar nunca más una película japonesa, ya que le resultó muy difícil, sobre todo por la fonética: "Ellos dicen muchas palabras con muy pocas sílabas", remató.

Como era de suponerse, no sólo el guión estuvo a cargo de grandes de la industria. Las voces para la versión americana también fueron elegidas con suma cautela. En el rol de Ashitaka está el actor Billy Crudup (Sleepers), en el de San está Claire Danes (Romeo and Juliet), como la Dama Eboshi está Minnie Driver (Good Will Hunting) y como Moro, el Dios Lobo del clan de los Mononoke, la exitosa actriz Gillian Anderson, más conocida como la agente Scully de X-Files (dicen que se decidió a participar porque su hija es fan de Totoro).

También hubo una cierta contemplación por parte de los ejecutivos de Miramax acerca de la violencia que contiene Mononoke (que, por cierto, dura pocos segundos pero es excesivamente explícita, léase cabezas y brazos volando por los aires), pero Ghibli lo solucionó con la amenaza de no entregar la película si se la censuraba.

La música sí fue alterada, debido a que la versión japonesa poseía demasiados silencios. Finalmente, decidieron utilizar la música ya hecha por el compositor japonés Joe Hisaishi en los lugares en los cuales reinaban estos silencios, porque sabían que el público americano disfruta del dinamismo en una película, tal como se comprobó en varios testeos, realizados en exhibiciones privadas.

Lamentablemente, Princess Mononoke no obtuvo en los cines norteamericanos todo el suceso que se había esperado, pero aún así anduvo bien. Ya tiene fechas de estreno confirmadas en Inglaterra, España y Francia, pero no en Argentina: en nuestro país, los representantes de Disney realmente no saben por qué aún no ha arribado a nuestro país la obra de Hayao Miyazaki. Esperemos que llegue aunque sea en formato de video, pero ojalá podamos tener la oportunidad de vivir la experiencia de verla en la pantalla gigante. De todos modos, Disney planea estrenar en EEUU la siguiente película de Ghibli -todavía inédita en Japón-, llamada Mis Vecinos los Yamadas. Pero por ahora, sigamos esperando a Mononoke, la Princesa Fantasma.

INSTITUTO COMIQUEANDO PRESENTA A

DEATHBITCH®

EN: "UNA LECCIÓN DE VIDA"

Lucas Varela

ALUMNOS... EN EL DÍA DE HOY VAN A APRENDER EJERCICIOS BÁSICOS PARA LA SUPERVIVENCIA DENTRO DEL MUNDO HISTORIETÍSTICO.

EL VAPULEADO MERCADO DEL COMIC EXIGE HOY EN DÍA BUENAS DOSIS DE VIOLENCIA. DENTRO DE LAS CUALES ESTÁ PERMITIDO TODAS LAS FORMAS POSIBLES DE MORIR.

HUNK ...

¿A VER QUIÉN PUEDE DECIRME QUE TENGO AQUÍ? ¿NADIE?... BUENO PARA LOS QUE NO ESTUDIARON ESTO ES UN TÍPICO MUTANTE CLASE B DE COTEXTURA HIPERDESARROLLADA.

URGHA ...

A CONTINUACIÓN VAMOS A LUCHAR A MUERTE. PRESTEN ATENCIÓN A LA TÉCNICA QUE UTILIZO...

PRIMERO FIJAMOS LA MIRADA EN EL OPONENTE...

URGHA ...

...SIN BAJAR LA MIRADA EMPRENDEMOS UNA VELOZ CARRERA HACIA EL OBJETIVO ...

URGHA ...

... YA CON EL ARMA EN LA MANO ARREMETEMOS DIRECTAMENTE SOBRE EL CONTRINCANTE. EL PRIMER CHOQUE ENTRE LAS DOS PARTES DEBE SER DIRECTO. NADA DE DAR VUELTAS. OBSÉRVESE LAS LÍNEAS CINÉTICAS COMO ACOMPAÑAN EL CUADRO)

ESTE CURSO VA A DAR QUÉ HABLAR.

LA PROFESORA ES REALMENTE DIDÁCTICA.

POR ÚLTIMO, Y CON EL OPONENTE YA ABATIDO, DAMOS EL TOQUE DISTINTIVO DE CADA ASESINO. EN MI CASO...

... CORTO LOS TESTÍCULOS CUANDO TODAVÍA ESTÁ VIVO.

¡AH, NOO! ¡HIJA 'E UNA GRAN PUTA.... 'TA LOCA. ¿QUÉ LE PASA?!

¡ESO NO SE HACE! ¡QUÉ VIOLENCIA INNECESARIA!

HASTA LA CLASE QUE VIENE

SUSCRIBITE!!!

Y NUNCA MAS TE PIERDAS REVISTAS COMO ESTAS

SOLO EN

MERIDIANA

CINE Y COMICS

En Meridiana las revistas americanas llegan todas las semanas en simultaneo con USA. Te podés suscribir en forma gratuita y a todas las revistas que quieras, las revistas se GUARDAN, y además recibis un 10% de descuento. Real.

¿Que estas esperando, que se te escape otro número imprescindible?

MERIDIANA CASA CENTRAL - RODRIGUEZ PEÑA 1034, CAPITAL FEDERAL. TEL: 4813-9514

CORRIA LA CONVENCION DE SAN DIEGO DE 1993 Y, CON RAFA DE LA IGLESIA, NOS DETUVIMOS A HOJEAR, EN UN STAND MINUSCULO Y SUPER-CIRUJA, UN COMIC NUEVO LLAMADO BONE, QUE NOS PARECIO EXTRAÑO, ALGO TONTO Y GRAFICAMENTE MUY INFLUENCIADO POR WALT KELLY, EL AUTOR DE POGO. HORAS DESPUES, EN LA ENTREGA DE LOS PREMIOS EISNER, EL AUTOR DE BONE SUBIO AL PODIO TRES VECES A LEVANTAR SENDOS PREMIOS, ALLA ARRIBA, JUNTO CON NEIL GAIMAN, FRANK MILLER Y LOS SOSPECHOSOS DE SIEMPRE. LA SIGUIENTE VEZ QUE PASAMOS JUNTO AL STAND, LO VIMOS AL PIBE SOLO, CON CARA DE "COMPRENME, POR FAVOR" Y SUPUSIMOS QUE, SI LE DABAN TODOS ESOS PREMIOS, MUY MALO NO PODIA SER. PARA QUE. BONE ACABABA DE GANAR DOS NUEVOS LECTORES DE POR VIDA Y RAFA Y YO HABIAMOS SUMADO UN NOMBRE MAS A LA LISTA DE AUTORES FUNDAMENTALES DEL NOVENO ARTE. SI, ERA ESE PIBE. EL MISMO AL QUE ENTREVISTE SEIS AÑOS MAS TARDE EN SAN DIEGO. ERA

JEFF SMITH

REPORTAJES

por Andrés Accorsi

AA: ¿Qué leíste de chico que te hizo querer ser historietista? ¿De dónde viene esa pasión por el comic?

JS: Fue una mezcla... entre los comics, los dibujos animados, las películas... creo que Bugs Bunny, cuando lo vi en la tele, fue lo que más me pegó. En comics, me gustaban Pogo, Peanuts, Astérix, Tintin... y después me enamoré de las películas viejas de Walt Disney... Pinocho, Blancanieves, esas. Creo que me decidí a ser historietista a los nueve años, cuando alguien me mostró un álbum que recopilaba tiras de Pogo. Era un álbum gordo, de muchas páginas. Era el comic más grande y más gordo que había visto en mi vida y el dibujo era grandioso, una mezcla entre el estilo de Disney y el de Bugs Bunny, maravilloso. Y ahí dije "chau, esto es lo que quiero hacer". Y ahora que llevo hechos varios libros de Bone ya lo logré, ya hice mis propios libros de Pogo.

AA: ¿Cómo fue tu carrera profesional antes del lanzamiento de Bone?

JS: Yo dibujaba una tira para el diario del colegio. Y cuando terminé, me puse un estudio de animación con dos socios. Hacía trabajitos muy menores, algún comercial para TV, algún anuncio de servicios públicos. Y eventualmente nos expandimos y empezamos a recibir trabajo de los estudios grandes de Hollywood. Cuando veían que no llegaban a terminar una película a tiempo, nos llamaban y nos pasaban un par de tomas. Así, nuestro estudio se expandió un montón. Trabajamos en casi todos los largometrajes animados de los '90 que no fueran los de Disney. Yo dejé la compañía en el '92, o '93, cuando Bone empezó a cobrar fuerza.

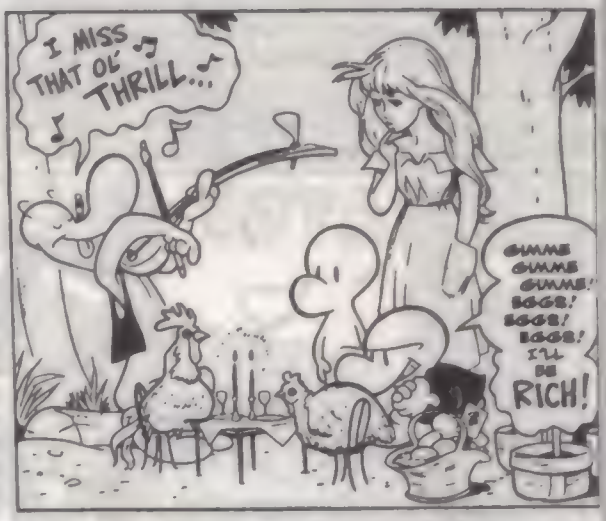
AA: ¿El nº1 de Bone es del '92?

JS: No, salió en el '91. Yo seguía trabajando en el estudio de animación y a la noche dibujaba la historieta.

AA: 1991 fue un año memorable en el sentido del espectacular boom de los comics de superhéroes, cuando se armó todo el mambo de la especulación y empezaron a salir miles de títulos y miles de editoria-

JEFF SMITH

les, con unas tiradas y unas ventas insólitas. ¿Cómo te las rebuscaste para que un comic tan particular como el tuyo encontrara un lugarcito en un mercado tan extraño?
JS: Todavía hoy no le encuentro una respuesta a ese enigma, no lo logro entender. Fue el período más brutal, más furioso, más asqueroso de la especulación en torno a los superhéroes y, por alguna razón, al mismo tiempo Bone se fue para arriba. Mi teoría es que la gente sabía que gran parte de lo que salía era puro truquito. Era todo una trampa de los fabricantes, las tapas variantes, los hologramas. Y me parece que Bone, de alguna manera, fue elegido como el anti-truquito. Casi todos los comics se trataban del brillo y el esplendor y Bone era apenas el ejemplo de un tipo trabajando en su tablero con un lápiz. Y algo de eso debe haber interesado a esa parte que todos tenemos, que disfruta de la historieta pura.

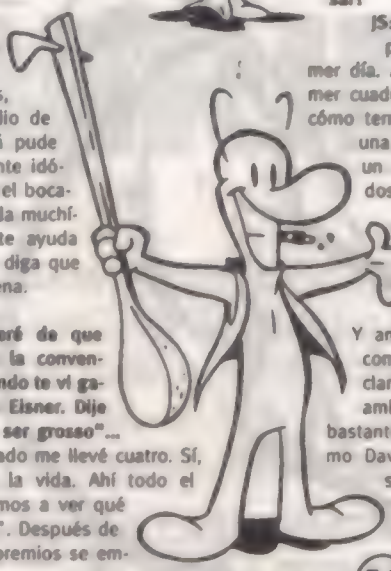


AA: ¿Ayudó a llamar la atención de la gente el hecho de que Bone tuvo muy buena crítica en los medios especializados?
JS: Sí, claro. Fue un fenómeno de difusión boca-a-boca. Yo no tenía idea de promoción, no tenía un mango para gastar en promoción, pero de entrada se me ocurrió que había que llevar la revista a donde estaba la industria. Había que traerla a la convención de San Diego, y menos mal que la traje, porque esta ciudad es hermosa, toda esa playa..

AA: ¿Dónde vivís habitualmente?
JS: En Columbus, Ohio. En el medio de los EEUU. Y acá pude conocer a la gente idónea para activar el boca-a-boca, que ayuda muchísimo. Obviamente ayuda que cierta gente diga que tu revista es buena.

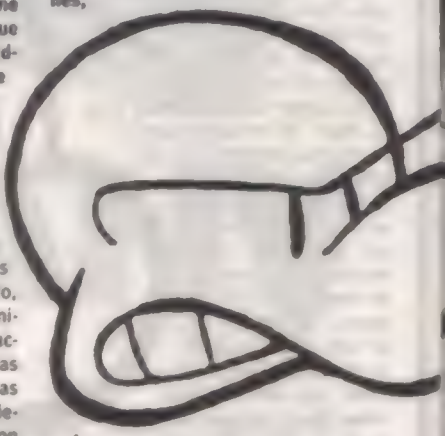
AA: Yo me enteré de que existía Bone en la convención del '93, cuando te vi ganar tres premios Eisner. Dije "este pibe debe ser grosso"...
JS: Y el año pasado me llevé cuatro. Sí, eso me cambió la vida. Ahí todo el mundo dijo "vamos a ver qué es esto de Bone". Después de esa entrega de premios se empezó a enganchar todo el mundo. Yo tenía un poco de miedo, de que alguno viniera, la hojeara y dijera "¿Qué es esta mierda?". Pero estaba preparado para eso, porque unos meses antes había hablado con Neil Gaiman, que me dijo "Sé que hay mucha gente que se copa con tu revista y tengo la sensación de que te vas a llevar un par de premios Eisner. No tengas miedo, no te descontroles, no te la creas. Te va a dar la sensación de que todo el mundo te ama a vos y a tu revista, pero ignoralos, seguí laburando como siempre". Y fue el mejor consejo que recibí en mi vida. Cuando vino toda la movida grossa del '93 y el '94, gracias al consejo de Neil me mantuve tranquilo, no descontrolé. Y veo que a algunos muchachos que empezaron después que yo, les pasa eso: cuando les prestan atención se tildan, se ponen locos y dejan de dibujar. Así que le estoy muy agradecido a Neil por aquella charla.

AA: La analogía con Gaiman me viene bárbaro, porque es bastante claro que Neil tenía planificada la historia de Sandman a muy largo plazo. ¿Qué tanto de la historia de Bone ya está escrita y qué margen te dejás para improvisar?
JS: Ninguno, tengo todo planeado desde el primer día. Antes de dibujar el primer cuadrito del nº1, yo ya sabía cómo termina la historia. Bone es una historia con un principio, un medio y un fin muy definidos. Es una obra en tres actos. De hecho, las otras dos historias épicas largas que me vienen a la mente son Cerebus y Sandman. Y ambas empezaron como un comic serializado, sin una idea clara de cómo sería el final. En ambos casos eso se definió bastante pronto, tanto Gaiman como Dave Sim decidieron darle a sus series una onda de novela, de avanzar hacia un final. Bone, en cambio, tenía un final escrito antes de empezar el primer cuadrito.



AA: ¿Cuántos números suponés que va a durar la historia completa?
JS: No lo sé exactamente. Yo voy siguiendo un sendero que se va desarrollando. Se abren puertas que puedo explorar o no. Pero creo que hay material para entre 15 y 25 números más.

AA: ¿Fue intencional la idea de crear un comic que gustara a una base de público más amplia, o te sorprende ver que Bone tiene lectores viejos, chicos, varones,



mujeres...?
JS: No, fue una sorpresa total. Yo escribo para mí mismo. Escribo la historia que yo quiero leer y jamás pienso "No, esto no sería apropiado para los chicos", o "esto es demasiado tonto". Yo escribo mi historia y tengo muchísima suerte, porque veo que la historia que yo quiero leer le interesa a un número grande de gente.

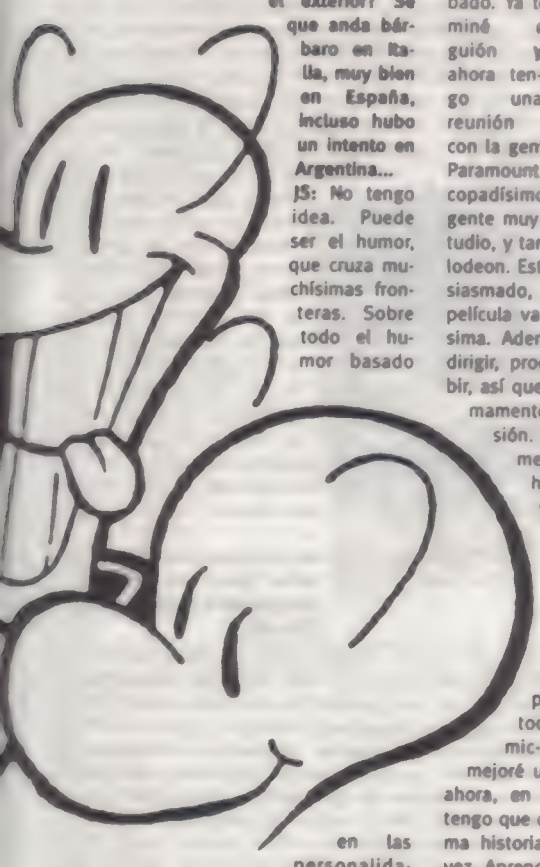
AA: Una punta podría ser la combinación muy bien balanceada de elementos humo-

rísticos y elementos dramáticos, o de suspenso...

JS: Eso es lo que a mí me gusta. Es lo que siempre quise hacer. Siempre me acuerdo de una película de principios de los '80 que me mató: An American Werewolf in London, no sé si la viste... Me impresionó mucho, porque en una escena te cagabas de risa y en la siguiente te atragantabas de miedo. Esa película es un ejemplo perfecto de lo que quiero hacer. Era el principio de la era de los efectos especiales y cuando el pibe se transformaba en lobo se escuchaban los huesos crujiendo, era terrible. Y enseguida venía una toma del hombre lobo sonriendo, haciendo chistes. Eso me impresionó, eso es lo que más me gusta hacer. Además, el humor es trascendente. El humor hace que valga la pena el sufrimiento de vivir en este planeta.

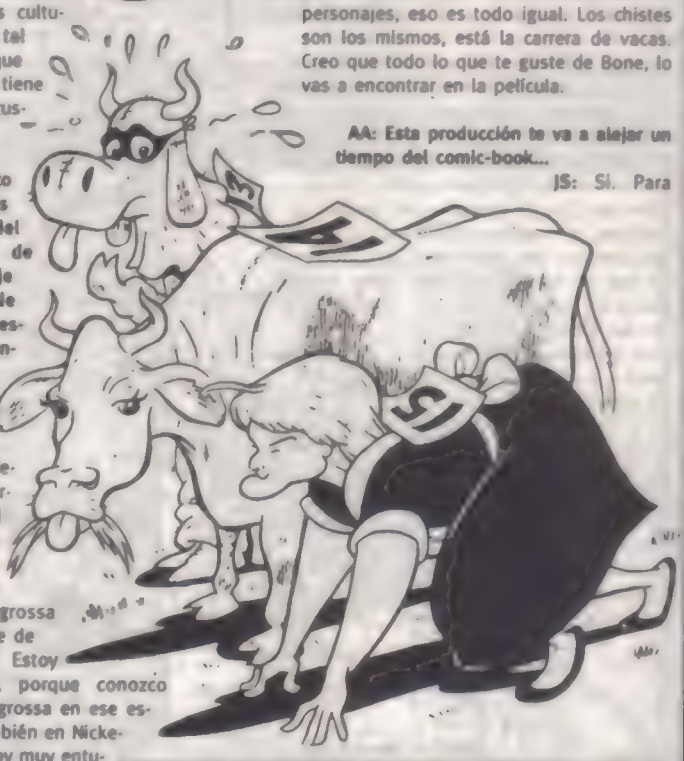
AA: ¿Cómo se entiende el éxito de Bone en el exterior? Sé que anda bárbaro en Italia, muy bien en España, incluso hubo un intento en Argentina...

JS: No tengo idea. Puede ser el humor, que cruza muchísimas fronteras. Sobre todo el humor basado en las personalidades, en oposición a un humor más cultural, o más coyuntural. Pero ese tipo de humor trasciende, al igual que las ideas básicas de la fantasía. Todo ese contenido mitológico que tiene Bone lo ayuda a trascender. Todo el tema de la transformación, de salir en busca de la identidad, de buscarse un lugar en el mundo, de convertirse en adulto. Y creo que Bone, o Star Wars, por ejemplo, tienen mucho de eso. O El Señor de los Anillos, o Dune, siempre son historias de transformación humana, y eso cruza todas las barreras culturales. O tal vez será que esta gente tiene muy buen gusto (risas).



AA: ¿Cuánto nos podés anticipar del proyecto de largometraje animado de Bone que estás preparando para Nickelodeon?

JS: Y, yo estoy muy cebado. Ya terminé el guión y ahora tengo una reunión grossa con la gente de Paramount. Estoy copadísimo, porque conozco gente muy grossa en ese estudio, y también en Nickelodeon. Estoy muy entusiasmado, creo que la película va a ser buenísima. Además la voy a dirigir, producir y escribir, así que va a ser sumamente fiel a mi visión. No necesariamente fiel a la historieta. Básicamente sí, pero no igual. Yo empecé Bone como tira diaria en la secundaria, después la rehice toda para el comic-book y la mejoré un montón. Y ahora, en la película... tengo que contar la misma historia por tercera vez. Aprendí un montón haciendo la historieta, así que esto va a ser distinto. Voy a contar la historia lo mejor posible, pero por tercera vez.



AA: Se te tiene que ocurrir un final para el minuto 90.

JS: Sí, tengo que darle un final, así que voy a modificar un poco lo que tengo pensado para el comic. Voy a respetar el tono, los personajes, eso es todo igual. Los chistes son los mismos, está la carrera de vacas. Creo que todo lo que te guste de Bone, lo vas a encontrar en la película.

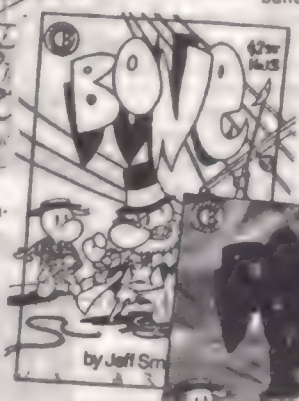
AA: Esta producción te va a alejar un tiempo del comic-book...

JS: Sí. Para mí es muy importante dibujar todo yo. Se me presentó la opción de poner la historieta en manos de otros artistas mientras yo hago la película, o dejar que otro dirija la película, pero no quiero hacer eso. Quiero dibujar todo yo, sea en la película o en el

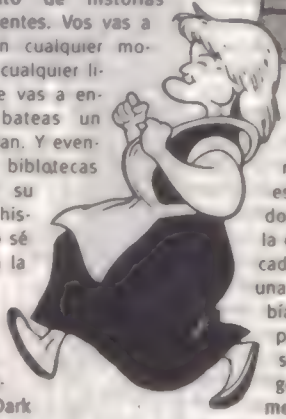
comic. Y me pareció mejor dejar el comic en suspenso mientras hago la película, y después volver, para dibujar el último arco de la saga. Y la película, si bien está muy encaminada, todavía no es 100% seguro que se haga. Por ahí no se hace. Y si no se hace, vuelvo al comic de inmediato.

AA: Vos viniste de afuera de la industria del comic, no empezaste en Marvel, ni en DC, ni hiciste fanzines... ¿Cómo ves la industria desde tu rinconcito?

JS: Creo que la industria del comic está en un momento de grandes cambios, incluso a nivel mundial. No creo que esté tan mal. Lo que veo, por ejemplo en Europa, es que uno de los problemas es que les fue tan bien tratando de imponer el concepto del comic para adultos, que perdieron casi por completo a la generación que está creciendo ahora. En EEUU, es al revés: están tan concentrados en el género de los superhéroes y en el mercado de los compradores compulsivos-obsesivos-quiero-todos-los-números-de-X-Men, que fracasar en el intento de captar a un público más adulto o más maduro, que se toma al comic como un arte.



Pero están pasando cosas y parte de lo que está pasando tiene que ver con las novelas gráficas. Se está dando un viraje -con cosas como las de Gaiman, o Bone- hacia un formato de historias permanentes. Vos vas a entrar en cualquier momento a cualquier librería y te vas a encontrar en las bateas un Maus, o un Sandman. Y eventualmente, las bibliotecas van a tener su sección de historietas. No sé si vamos a reemplazar definitivamente a la revistita que termina en las cajas de números atrasados en oferta, por ahí eso sobrevive por siempre. Pero cada vez van a haber más títulos disponibles en librerías, que van a estar siempre ahí. Siempre vas a tener tu libro de Bone, o tu Dark Knight ahí.



AA: Hacia ahí iba la siguiente pregunta. Bone fue uno de los pioneros en esta tendencia de apartarse del comic-book y avanzar hacia el trade-paperback o, si se quiere, escapar de la comiquería hacia la librería. ¿Te parece que esta tendencia es importante, o que se está consolidando?

JS: Sí, claro. Me parece que la técnica de poner la revista en la estantería y esperar a que se venda para reponerla, es muy beneficiosa para el dueño de la comiquería, porque es fácil de mantener, enseguida te das cuenta de qué tenés que reponer y el margen de ganancia es muy alto. Entonces es cuestión de cuánto tiempo nos tome hacer el cambio. Yo creo que ninguna idea o tecnología nueva reemplaza del todo a lo anterior. Así que, por un largo tiempo, seguirá habiendo lugar para los comic-books comunes, que seguirán juntando polvo en las bateas de números atrasados.

AA: Pero, si todo el mundo decide esperar el libro y no comprar más el comic-book, ¿qué puede pasar? ¿Seguirás haciendo negocio como editor?

JS: No sé, hay una gran discusión sobre ese tema a nivel industria. Si la gente no compra más la revista de Cerebus, o de Bone, por esperar el libro. Yo no entiendo bien a qué viene la discusión, porque en las cifras de ventas no hay ningún indicio de que eso pueda pasar. Hablé con toda la gente que yo conozco que publica comics, como Dave Sim y otros autores que se autoeditan, y las cifras nos dan a todos parecidas. En el '95, cuando se vino en banda el mercado de la especulación, yo vendía 45.000 ejemplares y Batman 80.000. Al año siguiente, Batman pasó a vender 40.000, sin sacar libros. Yo clavé en 23.000, pero vendí más de 40.000 ejemplares de cada libro de Bone. Y el 95% lo vendí en comiquerías. Cerebus vendía 18.000 en el '94 y ahora vende 9.000, o sea que se cayó exactamente en el mismo porcentaje que Bone y que Batman. O sea que, la cuenta no da para suponer que la gente que antes compraba y ahora no, dejó la revista para esperar el libro. Entre los comerciantes hay esa sensación, pero los números no cierran. Cuando uno se autoedita, tiene que prestar mucha atención a los números. Es un poco rompebolas, porque uno preferiría concentrarse en las historias, pero bueno...

AA: Pero a vos te va bien como editor. Quedó muy claro que no necesitabas a Image para que te protegiera.

JS: Uh, esa fue una situación llena de especulaciones y de malos entendidos. La única explicación que tengo es que en ese entonces yo tenía muchísimas presiones de los distribuidores para que les diera la exclusividad. Yo no le quería dar la exclusividad a nadie, porque me parecía un camino equivocado y peligroso. Era un momento muy complicado y esa fue una de las razones por las que me fui a Image. Pero ellos sabían como venía la mano. Yo me metí en Image a esperar que parara la tormenta, para no darle la exclusiva a nadie. Ni bien se calmó la cosa y quedó un sólo distribuidor, me fui de Image, y todos amigos. No es fácil, pero autoeditar mis comics me da un gran placer.

MAGIK

Nombre Real: Illyana Nikolievna Rasputin. **Primera Aparición: X-Men Giant Size nº1 (1974).**
Creadores: Len Wein y Dave Cockrum.

HISTORIA: Tercer fruto del matrimonio de Nikolai y Alexandra Rasputin, Illyana nació en el campo comunal Ust-Ordinsky, cerca del lago Baikal, en Siberia. Sus dos hemanos, Piotr y Mikhail desarrollaron poderes mutantes, que los llevarían a lugares muy distintos y alejados de la granja. Era de esperar que a Illyana le pasase lo mismo.

Pero su historia de viajes y aventuras comienza antes de descubrir su habilidad especial. Cuando Illyana tenía tan sólo siete años, por pedido del villano Arcade (capturado por un robot del Dr.Doom), la señorita Locke rapta a los seres queridos de los X-Men y la hermana de Peter "Coloso" Rasputin abandona la U.R.S.S. para conocer un mundo muy diferente.

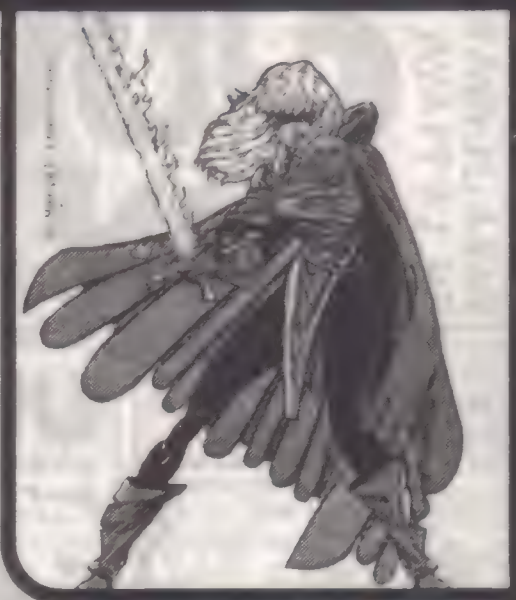
Los X-Men derrotan al falso Dr. Doom y liberan a sus familiares. Colossus se reúne con su hermanita pero, descubierta la localización de la granja teme por Illyana y prefiere llevarla consigo a los EEUU, a la Mansión de Charles Xavier. Pocos meses depués, un brujo llamado Belasco rapta a los X-Men y a la pequeña niñita hacia su Limbo, una especie de dimensión de bolsillo, donde encuentra su fin un grupo de X-Men alternativos. Cuando parece que los buenos ya resolvieron todo el problema y se van a casa, Belasco agarra del brazo a Illyana y la mete de vuelta en el Limbo al momento de cerrarse el portal interdimensional. Con sus hechizos, Belasco convierte parte de la pura alma de Illyana en algo demoníaco, acrecentando su tendencia al mal. Su bondad debe controlar su alma oscura, mientras que el brujo genera con el pedazo del alma de Illyana un colgante de piedra de sangre, conocido como el Medallón Beatrice. Si llegase Belasco a reunir cinco de estas piedras para el Medallón, Illyana se transformaría en DarkChilde, un ser totalmente demoníaco que habilitaría una invasión a nuestra dimensión por parte de los amos de Belasco, los Viejos Dioses.

Entran en escena las dos X-Men alternativas que quedaban vivas: Storm sin sus poderes pero experta en hechicería, convierte a Illyana en su aprendiz para que pueda controlar la magia oscura de su interior y Cat, una Kitty Pryde adulta, le enseña a combatir mano a mano. El poderoso Belasco juega en su dimensión y transforma a Cat en una verdadera gata y toma a Illyana como su ayudanta. Durante años, la pequeña rusa estudia hechicería y busca en los grimorios la forma de acabar con el brujo. Pero un demonio esclavo de Belasco, S'Ym, la mantiene a raya y la castiga sin nunca matarla. Otro demonio, N'Astirh, lo ha intimidado para que no la mate, ya que sus poderes de ver el futuro le permiten ver el importantísimo papel que desempeñará Illyana para lograr la invasión demoníaca a la Tierra.

El tiempo pasa confusamente en el Limbo y con la preadolescencia llegan los poderes mutantes: Illyana puede abrir discos teletransportadores a través del tiempo y el espacio. Un nuevo juego de Belasco enfrenta a la gata contra Storm y la pobre siberiana debe interponerse y apuñala a su amiga Kitty para evitar que asesine a Ororo. El asesinato le da a Belasco la tercera piedra de sangre y decidido a obtener todas, se dispone a sacrificar a Storm a sus Antiguos Dioses. Illyana debe elegir entre matar a su maestra o condenarla a algo mucho peor que la muerte... y así acaba con su otra amiga. Su furia libera su lado demoníaco y usa todos sus conocimientos para acabar con Belasco, expresando todo su poder mágico en una espada llamada Espada Alma. Vence a su raptor pero su bondad hace que no lo mate, aunque lo echa del Limbo y así ella recupera su forma humana. Usando su poder vuelve a la Tierra y si bien para ella pasaron siete años, aparece unos segundos después de que los X-Men salieran del Limbo de Belasco. S'Ym la sigue y trata de vencerla, pero Illyana le gana y obliga a Belasco a renunciar, con lo cual se convierte en la nueva dueña del Limbo.

Para mejorar el uso de sus poderes y su magia, Illyana se une a los Nuevos Mutantes y adopta el nombre de combate Magik. En una de las tantas aventuras, descubre que al usar la espada, una armadura cubre parte de su cuerpo, que la protege místicamente. Si bien en un encuentro con la mega-poderosa entidad conocida como el Beyonder, este la curó, Illyana aceptó de vuelta su poder y su maldición para salvar a su amiga Kitty Pryde (de nuestra realidad).

Mientras tanto, en el Limbo, S'Ym pacta con el Magus (poderosísimo tecno-ser padre de Warlock) y para vencer a Illyana se deja infectar con el tecno-virus, sabiendo que no va a morir, sino convertirse en una criatura tecno-orgánica. Cuando enfrenta a Magik, S'Ym y su ejército de demonios tecnos logran que Illyana deje de ser la dueña del Limbo.



Y llega el momento de que se cumplan las profecías: S'Ym y N'Astirh rosquean cada uno por su lado con la Goblin Queen para convertirse en los amos del Limbo y la Tierra endemoniada. Peleando contra el tecno-S'Ym, Illyana pierde la Espada Alma a manos del villano por salvar a sus compañeros mutantes, y apenas logra huir para caer en manos de N'Astirh, quien la convence de convertirse en una demonio completa y unirse a él tras quitarle la espada a S'Ym. Magik se entrega a su lado oscuro y va contra S'Ym. Recupera la espada y abre un portal para poner a salvo a sus amigos, pero el portal no se cierra y empieza la invasión demoníaca sobre Nueva York. Para corregir su error, Illyana vuelve al Limbo y en una pelea contra S'Ym, acepta su rol de Niña Oscura y toda la armadura de la Espada Alma la cubre por completo. El combate termina con el sacrificio de Illyana para vencer a los demonios, y una gran explosión donde Coloso encuentra la armadura destrozada... Y adentro, la pequeña Illyana inocente de siete años, como si nada hubiese pasado. Piotr lleva a su hermana a Rusia donde pasará años tranquila hasta contagiarse el virus del legado de Stryfe, sufrir, y morir sin siquiera desarrollar sus poderes mutantes. Así, Copo de Nieve (como la llamaban cariñosamente sus hermanos), fue víctima de un terrible mal que aqueja a todos los mutantes. **(Diego Accorsi)**

EXTRA-DATA

Tras morir en la Uncanny X-Men nº 303, Illyana apareció en la miniserie New Mutants, donde una versión de la primera época con este grupo usa su poder para viajar al futuro y se entera de su suerte. Pero tratandose del Universo Marvel, estoy seguro de que encontrarán la forma de que Illyana "Magik" Rasputin vuelva a estar entre nosotros, vivita y coleando.

LLEGÓ EL JUEGO DEL VERANO

JUGATE, JUGATE, JUGATE YA!!!

PARA JUGAR EN LA PLAYA

JUGUEMOS CON AMORFI

Puto el que lee

CHISTES, JUEGOS Y MUCHA MIERDA MÁS!!!

EL CEREBRO DE AMORFI DA PARA MUCHO ¿QUERÉS ESCUCHAR UN CHISTE DE SU PROPIA COSECHA?

¿SABEN QUE LE DIJO UN PEZ A OTRO PEZ?

NADA

JE

NO ENTENDÍ

UNI LOS PUNTOS

Y OBTENDRÁS TU PROPIO AMORFI.

UN SALUDO PARA TODOS LOS QUE ME CONOCEN

LA CARA DE AMORFI ¿TIENE HILO? ¿UNI LOS PUNTOS Y AVERIGUALO.

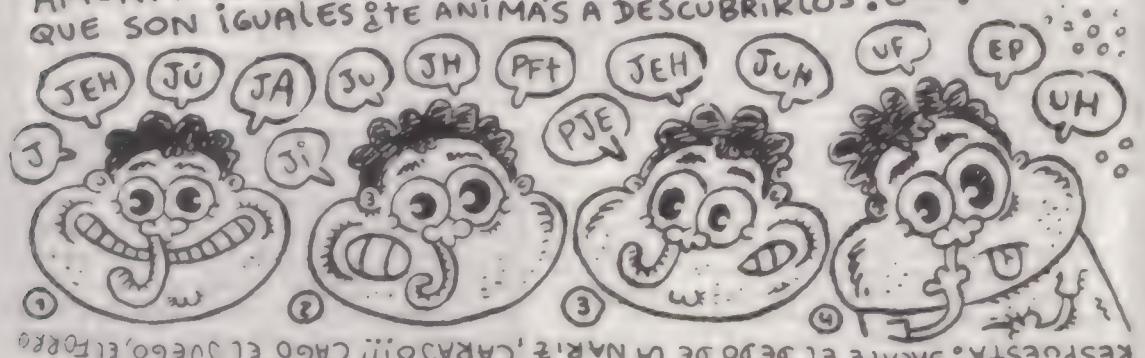
RESPUESTA: NO ME DIGAS QUE UNISTE LOS PUNTOS SOS MÁS BOLUDO DE LO QUE PENSÉ.

OBSERVA BIEN LOS VERDOLAGAS DE AMORFI Y ARMATE UN ALUCINANTE

DESPIPORRE VISUAL

EXPLOTA TUS RETINAS CON ESTE JUEGAZO ¡PASALA BRUTAL!

AGUDIZÁ LA VISTA, CONCENTRATE QUE AMORFI TE DESAFÍA: HAY DOS MOCOS QUE SON IGUALES ¿TE ANIMÁS A DESCUBRIRLOS? ¿EH? ABOMBADO



RESPUESTA: SACATE EL DEDO DE LA NARIZ, CARAZO!!! CAGO, EL JUEGO, EL FORRO

DESPEDIMOS EL MILENIO Y TAMBIÉN AL PRESIDENTE... DESDE ESTAS PÁGINAS NUESTRO SINCERO HOMENAJE CON ESTE ORIGINAL Y DIVERTIDO JUEGUITO QUE ESTE VERANO LA VA A ROMPER!! DALE QUE SÍ

EL JUEGO DE LOS 7 ERRORES

DESCUBRÍ LOS ERRORES DE CHARLES. ATENTI

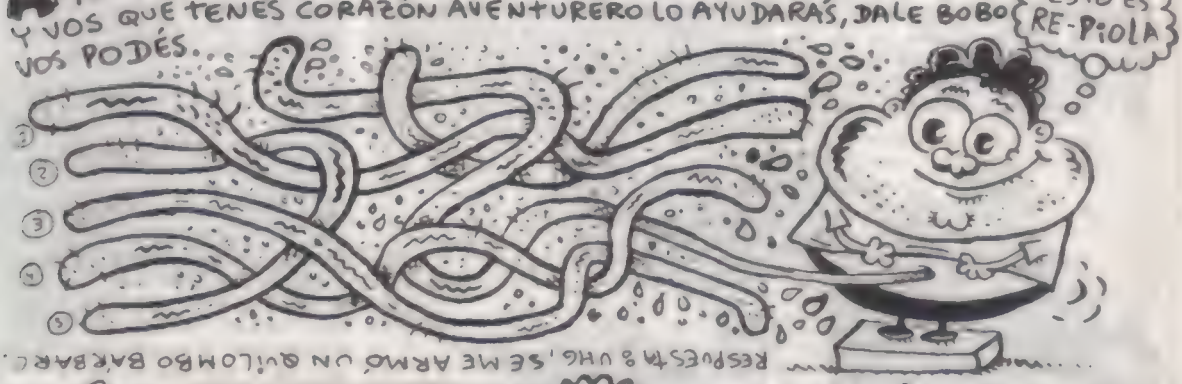
RESPUESTA: EL ÚNICO ERROR FUE VOTARLO.

¿LO SABÍAS?

EL GORDO PASTRONE SE HIZO UN TATUAJE CON FORMA DE PROVOLETA AL OREGANATO.

6

AMORFI TODAVÍA NO ROMPIÓ EL CORDÓN UMBILICAL... Y VOS QUE TENÉS CORAZÓN AVENTURERO LO AYUDARÁS, DALE BOBO VOS PODÉS...



RESPUESTA: UNO, SE ME ARMÓ UN QUILOMBO BÁRBARO.

LOS RECOMENDADOS DE AMORFI

Amiguitos: Espero que las hayan pasado bien con estos juegos. Sí, la sensación del verano se vive por comiqueando. Estee bueno, felices fiestas y no se olviden que se viene el Amorfi del nuevo milenio ta tán, ta tán Hasta la prosima

TODA LA CHAPA 99

por Andrés Accorsi

•La tradición recomienda empezar por DC, así que allá vamos. En materia de series regulares, muy poco: Titans (de Devin Grayson y varios dibujantes) no está mal, Stars and STRIPES (de Geoff Johns y Lee Moder) tampoco, pero la única ongoing realmente imperdible lanzada en el '99 es la nueva JSA, escrita por James Robinson, David Goyer y luego Geoff "clon de Accorsi" Johns, y dibujada por Stephen "soy gay y me la re-banco" Sadowski. Larga vida, por Asgard, a esta magnífica serie.

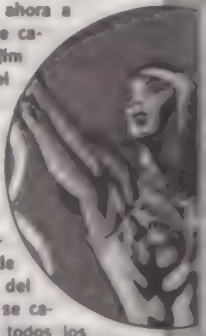
En cuanto a miniseries, one-shots y especiales, también hay poco para rescatar. Aguante -allá arriba y con todos los laureles- el especial de Plastic Man a cargo de Ty Templeton. Grosso, también, el All-Star Comics 80-Pages (con historias cortas de muchísimos autores) y el evento de Quinta Semana de la JSA, con All-Star Comics (de Robinson y Goyer) y varios de los unitarios que iban entre ambos book-ends. Tercera mención para Geoff Johns (cómo vino este año este pibe!) por Day of Judgement (con dibujos de Matt "me dejé de calcar a Mignola" Smith), que no es la Biblia, pero comparado con Genesis o One Million, brilla en el panteón de los crossovers DCísticos. También hay que destacar a Fanboy, el multi-estelar proyecto capitaneado por Mark Evanier y Sergio Aragonés. Y en materia de Elseworlds, este año el mejorcito vino por el lado de Superman, y fue Superman Inc., escrita por Steve Vance y con los majestuosos dibujos de José Luis García López.

Ah! Antes de seguir, dos co-producciones con Marvel que se pueden recomendar sin miedo: Batman/Daredevil (por dos habitués de Fantabaires, Alan Grant y Eduardo Barreto) y el glorioso Superman/Hulk, por Roger Stern y el siempre sorprendente Steve Rude. Joya!

•Ahora sí, vamos pa'Vertigo. Series regulares, por supuesto 100 Bullets, de Brian Azzarello y el superlativo Eduardo Risso. Y obviamente Flinch, la antología de terror, que hasta ahora mantuvo siempre un nivel más que intreresante, con algunos nombres que te ponen los pelos de punta con sólo pronunciarlos. Novelas gráficas: la nueva de Sandman (Dream Hunters) es una emoción atrás de otra, aunque es más un cuento ilustrado que una historieta. Y ojo con I Die at Midnight, el prestige que lanza Kyle Baker en la última semana del año como parte del evento llamado VY2K. Miniseries: bien por Strange Adventures (otra antología bizarra y multiestelar) y brillante, atrapante, espectacular y fundamental para los fans del género policial Scene of the Crime, por Ed Brubaker y el imparable Michael Lark. Tampoco estuvo nada mal Finals, de Will Pfeifer y otra luminaria en ascenso, Jill "Scary Godmother" Thompson. Finalmente, arrancaron bien (y veremos si terminan igual de bien) Faith (del

siempre alucinante Ted McKeever), The Witching Hour (de Jeph Loeb y Chris Bachalo) y Proposition Player, de Bill "a años luz de los Elementals" Willingham. En suma, un buen año para el imprint dark-freakie de DC.

•Hablando de imprints de DC, esa es la categoría que le corresponde ahora a WildStorm, ex-filial de Image capitaneada por el célebre Jim Lee. Este fue, sin dudas, el año de WildStorm, que arrancó desde el vamos con papa muuuy fina: The Authority, de Warren Ellis y Brian Hitch, es un ejemplo de todo lo grosso que puede ser un comic de superhéroes. Planetary, también de Warren "lejos, el guionista del año" Ellis y John Cassaday, se caga en las convenciones de todos los géneros aventureros habidos y por haber para sorprendernos todo el tiempo, todos los números. Guarda también con Mr.Majestic, del ascendente Joe Casey y Ed McGuiness.



© ABC Comics

Dentro de WildStorm, otras dos sub-líneas también tienen lo suyo: Homage lanzó este año Yeah!, una creación de Peter Bagge y Beto Hernández (nada menos) que hasta ahora no descolló, pero tiene todo para hacerlo. Y la otra sub-línea de WildStorm es... (aplausos, por favor) America's Best Comics, cuyos cinco títulos (The League of Extraordinary Gentlemen, Tom Strong, Promethea, Top Ten y Tomorrow Stories) demuestran a las claras la feliz vigencia de un Alan Moore que volvió con todo, secundado además por un All-Star Squadron de dibujantes: Kevin O'Neill, Chris Sprouse, J.H.Williams, Gene Ha, Kevin Nowlan, Rick Veitch e invitados de lujo, como Arthur Adams, Jerry Ordway o Dave Gibbons. Realmente, todo lo de ABC se deja leer y disfrutar por cualquier fan de los comics.

•Basta ya de DC-barse (después nos acusan

COMO YA ES COSTUMBRE, NUESTRO NUMERO DE ENERO TIENE UN ESPACIO RESERVADO A LA RESEÑA DE LOS QUE SON -A NUESTRO JUICIO- LOS MEJORES LANZAMIENTOS DEL AÑO QUE SE FUE. ESTOS SON LOS TITULOS NUEVOS QUE MAS DISFRUTAMOS A LO LARGO DEL '99.

de parciales) y vamos a Image. Más pobre incluso que el año pasado, debido a la partida del Chino y su troupe, la producción imagesca dio dos sorpresas agradables: el anual de Spawn: Blood & Shadows (vertiguesca y cautivante historia a cargo de Paul Jenkins y Ashley Wood) y una ongoing divertidísima, Tellos (de Todd Dezago y Mike Wieringo), pero que está por emigrar a los pagos de Gorilla. No mucho más, realmente

•Rápido repaso por otras editoriales. Dark Horse, vuelva en Marzo y déjese de chorear con Buffy y Star Wars. Oni Press sorprendió con Geisha, de otro astro en ascenso, Andi Watson. Acclaim volvió contra viento y marea y relanzó a Quantum & Woody, siempre a cargo de Priest y Bright (sí, ya sé que no es serie nueva, pero soy cabado y me la ban-

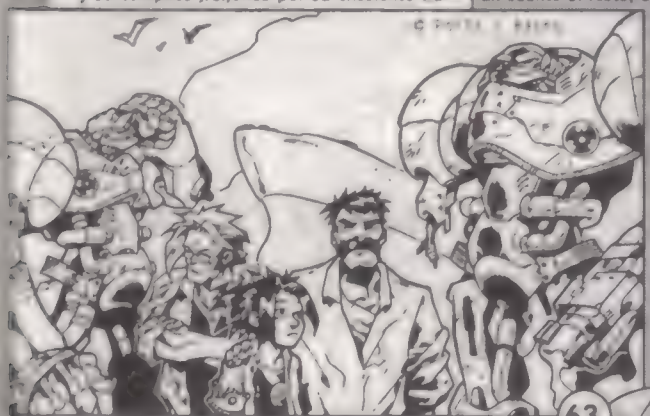
co). Y el hallazgo del año, el tapado, el grosso que -creo yo- dará que hablar por mucho tiempo, salió de Slave Labor (la editorial hogar de Milk & Cheese), es parte de un sub-género nuevo denominado "goth kids" y se llama Gloomcookie. Guarda con los autores de Gloomcookie (Serena Valentino y Ted Naifeh), porque les veo por delante un futuro merecidamente brillante.

•Y terminamos en Marvel, donde cabe venerar a Devin "estrella de Fantabaires" Grayson y su cómplice J.G.Jones por su excelente trabajo en la miniserie de Black Widow. Grosso Blaze of Glory, la de los cowboys de John Ostrander y Leo Manco, y hermoso el Avengers 1 1/2, de Roger Stern y Bruce Timm. Y no mucho más, lamentablemente.

•Y suenan las castañuelas, tío, que nos vamos a España! Planeta-DeAgostini dejó caer el proyecto Laberinto, no sin antes deleitarnos con Saturn Babe, lindísimo one-shot de Josep Busquets y Ramón "no me para ni el Juggernaut" Bachs. Estos autores contribuyeron con otro one-shot (Golden Pussy) al creciente universo Fanhunter liderado por Cels "el más cebado entre los cebados" Piñol, al igual que muchos otros autores españoles, entre los que se destacan Roke González y Carlos Javier Olivares, autores de la saga Fanhunter Adventures. Otra joya de Planeta: la recopilación de Superlopibus, del maestro Jan.

Fuera de Planeta, nos reencontramos con Ramón Bachs en la editorial Dude, donde se publicó Castor & Pollux, un one-shot demoledor, que reunió a Bachs con José Ma. Polls, su co-equiper en la recordada Ylnn. Y también en Dude, volvieron las Crónicas de Mesene, con una historia que retoma a los personajes presentados en Laberinto, de nuevo bajo la certera pluma de Roke González y Mateo Guerrero.

En cuanto al resto, Under Comic sigue dando cátedra con sus unitarios de la colección Flor De Un Día (incluso salió uno de Angel Mosquito!), Glénat presentó un nuevo libro de Marco Antonio (aguante Mique Beltrán), La Cúpula nos voló el bocho con Espiral (la serie regular de David López López), y Norma casi no ofreció material español, pero nos trajo de Francia algunas joyas como La Mazmorra (de Sfar y Trondheim), lo



OJO AL PIOJO

Nos vamos con algunos títulos lanzados en el '99 que pueden ponerse al rojo vivo en cualquier momento y tener toda la chapa en el 2000. Guarda, entonces, con estas series:

- **The Atomics (AAA Pop Comics)**
- **Ball and Chain (DC/WildStorm/Homage)**
- **Captain Marvel (Marvel)**
- **Deathlok (Marvel)**
- **Kin (Image)**
- **Rising Stars (Image)**
- **Speed Racer (DC/WildStorm)**
- **Spy Boy (Dark Horse)**
- **Steampunk (DC/WildStorm/Cliffhanger)**
- **Ultra (Ivrea)**
- **Warlands (Image)**
- **Yeah! (DC/WildStorm/Homage)**

último de Jerónimo Puchero (de Boucq) y un nuevo tomo de la imprescindible La Casta de los Metabarones, de Jodorowsky y Juan "ídolo de ídolos" Giménez. Venga!

•Y terminamos con los deteriorados pagos pampeanos, este año con muy pocas novedades grossas en materia de álbumes (descolló, eso sí, De La Flor con su majestuoso Todo Boogie), pero con tres comic-books fundamentales: el nuevo Animal Urbano (de Edu Molina y Guillermo Grillo) más dark que nunca, 4 Segundos (la comedia desopilante, zarpada y monumental de Alejo G.Valdearena y Feliciano G.Zecchín) y Bruno Helmet, con más aventuras del enigmático paladín de larga trayectoria en Comiqueando, siempre a cargo del impresionante Fernando Calvi y varias estrellas invitadas

•Como siempre, quedan afuera algunos lanzamientos previstos para Diciembre, que no llegamos siquiera a hojear a la hora de entregar esta nota. Me despido recomendando la lectura de toda esta merca y enviando un gigantesco pito catalán a todos los que dicen que ya no se hacen buenos comics. Hasta el año que viene!

YA INAUGURO

LA HORA CERO

Av. CABILDO 2422
Local 19/20 - Gal. Windsor
Tel: 4788-6309
Lun - Sab de 9 a 21 hs.

VID - FORUM - ZINCO - NORMA - AMERICANAS
MANGA - MAGIC - TRADING CARDS - ETC.

MUY PRONTO TORNEOS DE MAGIC

El 12 de Febrero a partir de las 18 hs. firmarán autógrafos
TONI TORRES y MARIANO NAVARRO

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS PRESENTA:
EL COSTADO OSCURO DE FANTABAIRES 99
POR SALA
HOLA, PEQUEÑOS!
GustavoSala@hotmail.com
AHI
HOLA!
UN CULO
CHARLA: "LA BIZARDA Y EL COMIC" CONDUCE: ANDRES ACCORSI
MERIDIANA
INES. 16 AÑOS ASEGURA HABER LEIDO "ANTHMEN" A LOS SIETE AÑOS
JUAN LE DA UNA OPORTUNIDAD A LA HIJA PORTEÑA DE PENDIENTE ARGENTINA Y COMPRA UN FANZINE
A JUAN LE AGARRA UNA DESCOMPOSTURA TERRIBLE Y CORRE AL BAÑO DONDE NO HAY PAPEL
MARILU: 18 AÑOS. LEE "SAILOR MOON" Y "CHIQUITITAS"
CHICOS FANS DE LOS SUPER-HEROES
MIREN! ALLÁ HAY UN CHICO CON UNA REMERA DE FANTASTIC FOUR! ¡¡¡CHUPEMOSE!!!
OFERTA! MUÑECO PIKACHU PEINANDOSE TEJITOCULO. $ 47.48
CHARLA: EL CHORIPAN Y EL COMIC CONDUCE: ANDRES ACCORSI
CHICAS FANS DEL MANGA
MIREN! UN CHICO CON UNA REMERA DE DRAGON BALL! ¡CHUPEMOSELA!
DANI: THE O COME UNA HAMBURGUESA EN BUFFET Y SE VUELVE UN FANÁTICO RELIGIOSO
AVE MARIA PURISIMA...
BALA PIENSA UN CHISTE NUEVO PERO NO SE LE OCURRE NINGUNO
MEJOR SIGO CON EL DE LA SAL...
LA REVISTERA
ENTELEQUIA
LA CHICA QUE HACE DE GATUBELA SE TOMA MUY EN SERIO SU PAPEL
PARA VOS 50 PESOS
DEVAN GRAYSON SE SORPRENDE POR LA CALIDEZ DEL PUBLICO ARGENTINO
LARGÁ LOS POSTRES!
GORDA!
YA SABÉIS LA CARNE ES DE BI. COMO!
GELS PIÑOLASE: ¿SERÁ HABERSE COGIDO UN BIGMAC?
FESTEJO EN EL STAND DE "COMIQUEANDO PRESS" PORQUE SE VENDIÓ UN EJEMPLAR DE "LA NOCHE DEL APOCALIPSIS"
CLUB DEL COMIC
OFERTA! PACK ANUNCIADO EN TAPAS DE GASES
DENNY O'NEIL SE ATRAGANTA CON UN CHUPETIN
ROBERTO BARRERO BLA BLA BLA
MARK WAID SE ATRAGANTA CON UN CHUPETIN
COMIQUEANDO PRESS
OLIVETTI MIRA CARPETAS
MUY LINDA PERO DURA, ANILLADA, LINDO COLOR
YENIFER 16 AÑOS. LEE "DRAGON BALL" Y "TU" INTERNACIONAL
OBERÓN COMPRA 10 EJEMPLARES DE "LAZER" DISFRAZADO DE FAN
ACCORSI COMPRA 20 EJEMPLARES DE "COMIQUEANDO" DISFRAZADO DE FLAN
ADAM WEST ATIENDE A UN FAN
ASÍ, ASÍ, NO PARES!
ROBERTO BARRERO HABLA HASTA POR LOS CODOS
BLA BLA BLA
CHICAS DARKNESS
AHÍ HAY UN CHICO CON UNA REMERA DE BAUHAUS ¡¡¡CHUPEMOSELA!!!
"CHARLA "LOS PEDOS Y EL COMIC" CONDUCE: ANDRES ACCORSI
ALEJANDRA 14 AÑOS LEE "POKEMON" Y "PARA TI"
PUESTO DE CHUPETINES
JOVEN DESMAYADO POR EL OLOR DE LOS CHUPETINES
KYLIE BAKER FIRMA AUTÓGRAFOS HACIENDOSE PASAR POR WHOPI GOLDBERG
CHUPA QUESO
PETER DAVID PREGUNTA COMO HACER PARA ANOTARSE EN EL BIO-QUÉ "SOPRO AL AGUA" DEL PROGRAMA DE H. CABAQ
CHICOS CON LUCAS PARA LEER LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE EDITORIAL ¡VREA

COMO CADA BIMESTRE, OCHO MIEMBROS DEL STAFF Y UN FAN INVITADO SE SIENTAN A LEER, CALIFICAR Y COMENTAR NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. OPINIONES ENCONTRADAS, PALOS Y ALABANZAS SON LA SAL Y LA PIMIENTA DE LA YA CLASICA

mesa redonda

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Hernán Botticelli	José Luis Gaitán	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan Invitado: Humberto Luna	Promedio
BLAZE OF GLORY n.1	7	7	6	7	7	4	8	6	6	6.44
BRIAN THE BRAIN n.6	5	5	4	7	5	2	7	7	6	5.33
EL DIE n.2	3	3	2	3	1	1	2	1	2	2.22
EL TONY Super Color n. 262	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1.77
JSA n.7	8	9	8	8	8	7	9	8	8	8.11
HEROES	5	8	6	7	6	6	7	5	6	6.22
MR. MAJESTIC n.6	7	6	5	7	8	3	7	6	7	6.22
Sergio Aragones' BLAIR WHICH?	9	8	7	8	8	7	7	6	9	7.66
TELLOS: The joining	8	8	6	8	9	5	7	6	7	7.55

RECOMENDACIONES AL PIE

•**Andrés Accorsi:** El Prolongado Sueño del Sr.T (Max), Man-Thing nºs 1-8 (Mc.DeMatteis y Liam Sharp) y Fuego 40 (Wamauts y Raives).

•**Diego Accorsi:** La Casta de los Metabarones Vol. 1 al 5 (Juan Gimenez y Alexandro Jodorowsky), Sandman nº 50 (Neil Gaiman) y varios (Morrison y Grant Morrison y Richard Case).

•**Daniel Acosta:** 4 Segundos nºs 1-4 (Alejo G. Vandearena y Fabian Nuñez), Zatanna, Tom Strong nºs 1-5, Alan Moore, Lhnes Sprouse y otros) y Hasa Modestia nºs 1-8 (Gustavo Sala).

•**Hernán Botticelli:** Preacher nº58 (Garth Ennis y Steve Dillon), Kabuki nºs 1-4 (David Varela y Roberto Ba[illegible] y Batman: Haly Terror (Alan Brennert y Norm Breyfogle).

•**José Luis Gaitán:** La Espada de Inmortal Hokaru Samurai, The Big Book of Underpants (Craig Moench y varios dibujantes) y Evangelion (colección completa (Yoshishuki Sadamoto y Gainax).

•**Dr.Müle:** Gorka nºs 1-4 (Sergi Sanjulián, Carlos Portela y Fernando Iglesias), Evesmad nºs 1-4 (Diego Cortés y Juan Ferreyra) y Chase nºs 1-1.000.000 (D.Curtis Johnson y J.H. Williams).

•**Dr.Sax:** Dragon Ball XXX (autores desconocidos), Sailor Moon XXX (autores desconocidos) y El Dié nºs 1 y 2 (Lucas).

•**Lucas Varela:** Tom Strong nºs 1-5 (Alan Moore, Jhns Sprouse y otros), The Cowboy Wally Show (Kyle Baker) y Thorgal: La guardiana de las llaves (Rosinski y Van Hamme).

•**Humberto Luna:** Maus Vol.I y II (Art Spiegelman), El Che (H.G. Oesterheld, Alberto y Enrique Breccia) y Black Jack Vol.1 al 9 (Osamu Tezuka).

BLAZE OF GLORY nº1

7

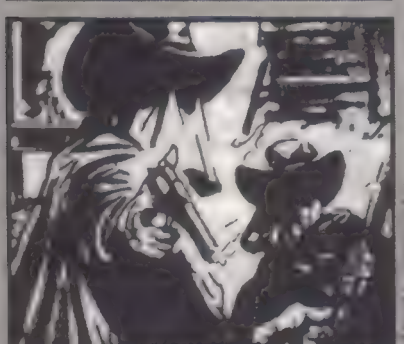
por José Luis Gaitán

Otra vez me toca hacer de suplente, hoy con Blaze of Glory, de Don John Ostrander y Leo Manco. Debo admitir que Ostrander nunca fue de mis escritores de cabecera, es más, no me divierte demasiado (aunque Martian Manhunter y Spectre me gustaron mucho), pero no puedo mentir para quedar bien. Y mucho menos para ensalzar a Manco, que nunca me hizo emocionar con nada, si bien se nota que sabe lo que hace y que entiende lo que es dibujar.

Ahora bien, sacando todo lo que creo de los respectivos autores, debo decir que Blaze of Glory está divertido, lo suficiente como para bancarme los efectos medio pedorros que en un comic de western pegan menos que Andrés Accorsi escuchando Tool (atentos al nuevo disco, que sale en marzo). A Manco se le nota que encontró lo que él buscaba, un western (pero sin vampiros que -según me apunta Andrés- es lo que quiere dibujar Leonardo, un western vapiresco), y está dibujado con todas las pilas, con todos los detalles, con toda la documentacón (eso es algo que a mí me gusta), y los personajes tienen caras reconocibles de cuadro a cuadro (yo encontré a Val Kilmer, Clint Eastwood y Jean Renaud... y si hubiese estado Natalie Portman le pongo un 11, qué mierda). En cuanto al guión, en mi opinión, es una buena remake de Los Siete Magníficos y yo -que no disfruto del western- lo leí sin problemas, sin tratar de leerla rápido para llegar a Blair Which?.

En fin, como acá juego al "crítico maléfico y todopoderoso arruina- carreras", voy a decir que los colores de Mariana Manco son bastante chotos. A veces ni siquiera tienen que ver con las situaciones (aunque la página doble con los caballos pintada de verde le da un clima bien pesado que queda grosso). Pero en general, este número uno es divertido, sobre todo porque es como un Dream Team de "héroes" americanos. He dicho.

P.D.: Queridos comiqueros: tratemos de coger, que se acaba el mundo.



BRIAN THE BRAIN nº6

5

por Andrés Accorsi

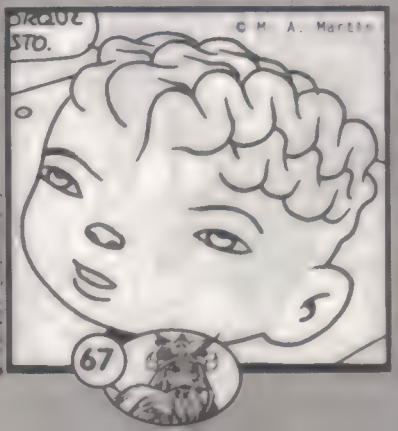
1999. Precio: 275 pbs.

Si este número de Brian the Brain terminara en la página 18, tendría dos o tres puntos más: la primera historieta (la de Brian) es bizarra, por supuesto, pero también tierna, cautivante y capaz de invitar a la reflexión al lector más insensible. Incluso parece un guión de Adrian Tomine (el de Optic Nerve), pero dibujado por el siempre frío (aunque correctísimo) Miguel Angel Martín. Las otras dos historias breves de Martín que completan este número, van bajando página a página el nivel: Life Fading no está del todo mal (aunque es lentísima) y Bug es un delirio liso y llano, sin nada que decir, ni que aportar.

Cambio de tema: Hace no mucho, en una publicación demasiado patética como para nombrarla, un "editor" demasiado patético como para nombrarlo (Javier Doeyo), cuestiona a esta sección y a los que la hacemos, a quienes nos endilga "la dudosa legitimidad de haber leído muchas revistas a lo largo de su vida". No es este el lugar para defender el rol de la crítica (me parece que, a esta altura, tampoco hace falta), pero sí de refrescarle la memoria a la gente.

En la Comiqueando nº13 (un mes después del tan denostado Juicio al Manga), la editorial de Javier Doeyo compró un aviso en el que nos felicitaba por nuestro primer aniversario y subrayaba los buenos puntajes que habían sacado sus publicaciones en esta sección. Parece que, cuando lo que él editaba obtenía buenas críticas, la legitimidad de la Mesa no sólo no era "dudosa", sino que incluso justificaba comprar espacios publicitarios para resaltar lo que la crítica tenía para decir sobre Doeyo y sus productos.

Pero claro, Doeyo olió el billete por otro lado (lejos de los prestigiosos pagos del Viejo Breccia, Muñoz, Alcatena y familia) y se lanzó a publicar cualquier bosta. ¿Qué hacer cuando esos mismos críticos que antes te aplaudían, ahora te verdugueaban por editar bosta? Muy simple: descalificarlos. Malas noticias, Doeyo: aunque estés convencido de lo contrario, la gente no es boluda y no se deja engañar por los mediocres que ayer se proclamaban abanderados del comic nacional y hoy bailan (en bolas y por dos con cincuenta) las canciones de Pokémon. ¿O sí?



EL DIE nº2

1

por Dr. Mülle

Aaaaaaahh! No sé por dónde empezar! Quizás debería hacerlo por la hermosa notita que escribió el subnormal de Javier "publico cualquiera para robarle a los pibes que ven el Magic Kids" Doy-Ello, en su patética Enciclopedia del Mongo y el Animé. Si tuvieron la desgracia de tener ese achaco en sus manos y de leer esa sarta de mentiras, saben de qué hablo. Si no, lean la editorial del Accorsi gordo y ahórrense la patada en las bolas que es hundirse en las bazofias que publica este energúmeno perdedor

Javiercito "publicaría lo que me gusta a mí, pero así ya me fundí, entonces saco a la venta cualquier basura que me dé un mango" Doy-a-Ellos, se calentó porque sacó mal puntaje su triste edición de Dragon Fall en esta sección (nº39) y agarrándose de la tapa de nuestro número anterior y de una nota de la Comiqueando nº12, juzga a la Comiqueando de "sinvergüenza" y otros calificativos peyorativos. Comiqueando no tiene "publicidad" contínua encubierta en los canales para chicos, no existe porque existen las modas, y entonces, de vez en cuando, nos es necesario subirnos a la moda para tratar de llegar a un público más grande, que pasa por un kiosco y quizás se engancha con el manguita de turno. Yo personalmente detesto al manga (y más que nada al animé comercialoso hecho por tonelada) por los motivos expuestos allá lejos y hace tiempo en El Juicio al Manga. Motivos que lejos están, me parece, de comentarios de Mirtha Legrand o la boluda de Susana Giménez, personajes que parece que el rechoncho editor de "basura de cero riesgo" conoce sobremanera.

De cero riesgo es también publicar esta nueva bazofia de Lucas, El Dié. Esta crítica por supuesto va a hacer que tanto Doy-Ello como el intolerante de Lucas salten a darnos palos. Aunque en realidad, como todos sabemos que Lucas tiene dos chistes (a lo sumo), la Papa va a volver a aparecer pronto por las páginas del Caza... no, perdón, de El Dié.

PD: Lucas, lo tuyo no se puede creer. Todavía te duele el culo de cuando te la puso Carajo Ii y encima caíste en lo de Doeyito. Infeliz! Ah! Y dejate de robar personajes creados por otro!

EL TONY Super Color nº262

1

por Humberto Luna

[illegible] 5,00.

Uno. Parece una calificación mezquina, pero de alguna forma debo desahogarme. Pra empezar, nunca había logrado leer completo un comic que no me gustara. Si con las primeras páginas me aburro, lo hojeo y si en ese "scan" no me tropiezo con algo interesante, lo desecho. El hecho de tener que evaluar este número de El Tony me obligó a completarlo. Por lo tanto mi valoración es impulsiva, visceral, llena de deseos de revancha. Ahora me pondré en objetivo. No me gustó porque: 1) Las historias son malas. 2) Los dibujos son detestables. 3) Los colores son oprobiosos.

Temo por la salud del staff de El Tony. Se puede pensar que hay evidencia sobre el daltonismo de quien colorea. La profusión de textos es característica del síndrome que afectó a Charles Crumb. Los diálogos son propios de las regresiones infantiles.

Las Historias:

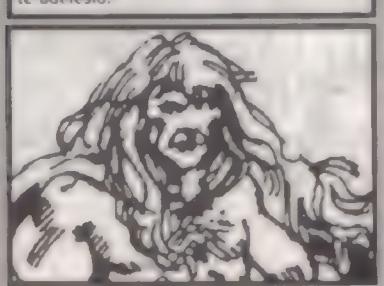
Shane: Vengador callejero, redentor de prostitutas, que vive en un país donde los teléfonos y la sangre son fucsias, las ratas lilas y los radiograbadores azules. Donde los cigarrillos que todos fuman hasta cuando pelean, humean y humean pero no se consumen.

Una de Dioses Nórdicos: Con Odín tratando de matarnos de hastío con su verborragia y una ilustración que parece hecha por Tyr (el dios manco, je, je!). Que llegue el Ragnarok y se acabe esta historia ya!!!

Una de Monstuos: Tiburón, pero con un pulpo gigante, cine clase B en historieta clase J y uno de los peores dibujos de este número. Si por lo menos apareciera Ultraman para matarlo...

Otra de vengadores callejeros: Demonio, lo más pasable, justo en la mitad de la revista, para que recobres esperanzas. Pero no te ilusiones: lo que sigue es más de lo mismo aunque cambie el escenario y los personajes. Detectives (resuciten a Chester Gould), gauchos en la frontera (lloren Pratt y Manara), western (¿dónde dejé las Patoruzito con Cisco Kid?) y Sajones vs. Normandos (Walter Scott se retuerce en la tumba). No vale la pena analizar detalladamente cada una de las historias.

Quisiera que algún psicólogo social me explicara por qué existen lectores que gastan 5 mangos en esta revista cuando por igual o menor valor pueden leer obras de arte. En esta Mesa Redonda, otros afortunados critican material de primera. Lean la parodia de Aragonés de El Proyecto Blair Witch, y si el inglés es una barrera, conformense con Héroes, pero por favor no malgasten dinero, tiempo y neurotransmisores en este adefesio.



© Patton / Topps

HEROES

5

por Lucas Varela

[illegible] Precio 375 ptas

¡Cómo les pegó Conan a los gallegos! Este personaje de la espada es tan popular para los comiqueros españoles que ni ellos se lo pueden explicar. En Héroes abunda la espada a cagarse y hay mucho duelo, en castillos encantados. La historia no ofrece más que eso, una de fantasía heroica a secas con mucho monstruo y brutos a pecho descubierto.

El dibujo a cargo de Víctor Barba se queda en medio de dos estilos diferentes: oscila entre la onda histórica europea de autores como Hermann o Bourgeon (con muchos planos generales, super-detallados) y un dibujo con muchos primeros planos y acción exagerada, típicamente norteamericano. El resultado no es muy convincente, teniendo en cuenta el alto nivel de los comics españoles y de la Línea Laberinto pero es fluído y de fácil lectura.

El guión de Valentín Ramón relata las hazañas de Shajana, una mercenaria de buen corazón que junto con su compañero Yunque (que es más bruto que una palangana) recorren una tierra encantada llamada Estel. Entre el fuego y el vino de una taberna se topan con la historia de Yarko, un jovenzuelo que sólo busca vengarse del tirano que convirtió a su pueblo en piedra, entre ellos a su padre. Y así sigue esta historia de bárbaros que no me aportó demasiado. Tal vez para el lector de fantasía heroica será un buen aperitivo antes de clavarse con una Conan (si es dibujada por Quique Alcatena, mejor) o una aventura de Thorgal, que dentro del género es de lo mejor.

Lamentablemente la Línea Laberinto acaba de cerrar sus puertas. Una lástima, porque cada tanto sorprendía con material de excelente calidad y de autores nuevos

© Ramón / Barba

JSAn°7

9

por Diego Accorsi

[illegible]

Si! Si! Si! Qué placer es ver en la misma revista, en primerísima plana a Jade, Obsidian, Nuklon (Atom Smasher post-Kingdom Come retroactivo) y a Hector Hall (ex-Silver Scarab, ex-Sandman, ex-fiambre)!

Esta nueva encarnación de la Justice Society presenta grandes hallazgos, que paso a enumerar. 1) James "No Termines Nunca Starman" Robinson contribuyó en los guiones de los primeros números y en las líneas generales de la serie, continuada ahora por David Goyer y Geoff Johns, ambos admiradores y amigos de Robinson, que la tienen muy clara.

2) El portadista es el señor Alan Davis. Punto.

3) Los lápices del interesante Stephen Sadowski se ven recontra embellecidos por Michael Bair, también integrante del staff de los últimos números de Infinity.

4) Todos tratan de respetar a full la continuidad y leen todo lo posible sobre cada personaje antes de usarlo, para no meter la pata.

5) Jay "Flash" Garrick, Alan "Green Lantern" Scott y Ted "Wildcat" Grant.

6) La onda de la nueva Star-Spangled Kid y las apariciones de Jack "Starman" Knight.

7) El nuevo giro de Sandy the Golden Boy y la forma que encontraron para meter un Hawk sin caer en el caos de continuidad de los Hawkmen.

8) Los villanos: Mordru (pre-Legion), Black Adam y Ian Karkull.

En una palabra: COMPRALAAAA!

.Breve análisis de qué hicieron con los personajes de Infinity desde que cerró la revista hasta ahora: las nuevas Wildcats y Dra. Midnite fueron boleta en Eclipso. Brainwave apareció pelado y como un villano ridículo contra la olvidable Extreme Justice. Fury pasó por Sandman, vertiguizada y olvidándose por completo toda su vida en Infinity. Hector Hall murió en Sandman y ahora reapareció como el nuevo Dr. Fate. Mr. Bones aparece como jefe de la DEO desde Chase en adelante. Jade perdió los poderes de energía verde, fue Green Lantern y ahora tiene los poderes de la madre (Thorne). Obsidian -Star Heart mediante- es el nuevo malo oscuro. Aaah! Por el espíritu de Roy Thomas, Bring Infinity Baaaack! (Pero no me cierren la JSA que viene bárbara, eh!).

MR.MAJESTIC nº6

5

por Daniel Acosta

Y2K por todas partes, incluso en los comics. Y es lógico, porque está muy latente y muy de moda, por los problemas que puede traer en las computadoras (o no). En este número de Mr.Majestic, los verdaderos dirigentes del mundo (no confundir con gobiernos) deciden guardar todos los datos informáticos en la cabeza de Desmond, el amigo paralítico de Mr.Majestic, para luego, pasado el momento del cambio de año, volver a copiarlos a su respectiva base de datos.

Mientras tanto, Mr.Majestic está en los anillos de Saturno, sometido al acoso sexual de las Supervixens, que lo tienen hipnotizado con su canto de sirena. Las Supervixens son una especie de Spice Girls cósmicas, pero más fáciles, y se pelean entre ellas para transarse al kherano. Pero Mr.Majestic, que es un piola bárbaro, logra salir del hechizo y escapar para volver a la Tierra y salvar -justo a tiempo- a Desmond, que había salido a festejar el cambio de año (no de milenio, porque este empieza el 1º de Enero del 2001) y estaba a punto de ser asesinado por un terrorista anti-tecno

Bueno, pasemos a la crítica. El dibujo de Ed McGuinness es muy bueno, claro y conciso, y lo único que realmente llama la atención en este número. El guión a cargo Joe Casey y Brian Holguin no sorprende demasiado y se ve un poco flojo. En suma, es un número bastante por debajo del nivel habitual de la serie.

Mr.Majestic está buena, pero no tanto. No como Yoko de Verano del '98 con pelo corto, que está re-buena. Acabé.

© WildStorm

Sergio Aragones' BLAIR WHICH?

8

por Hernán Botticelli

Sergio Aragonés es un capo

Y comienzo así, no sólo porque es verdad, sino porque el tipo agarra una de las tantas adaptaciones de películas que Dark Horse realiza año tras año y la transforma en una parodia diferente, original y muy divertida.

Junto a su inseparable y talentoso amigo Mark Evanier, Aragonés nos cuenta la historia de Burkittsville, un apacible pueblito del interior de Maryland, que se encuentra junto al bosque. Por el pueblo acaban de pasar los tres jóvenes cineastas de The Blair Witch Project rumbo al bosque. Al mismo tiempo, un grupo de niños exploradores van al mismo bosque para hacer un campamento. A partir de allí, la historia de estos borregos kilomberos se va a cruzar con el derrotero de los espantados jóvenes protagonistas de The Blair Witch..., hasta llegar a explicar, incluso, el supuesto final que jamás viste en la película.

A pesar de no haber visto el film, disfruté esta historieta desde la primera viñeta hasta la última. Calculo que aquellos que sí la vieron podrán disfrutar de algunos detalles que a mí se me escaparon. Aragonés y Evanier se mofan del Blair Witch Project durante toda la revista, ridiculizando con especial énfasis el supuesto "aislamiento" de sus protagonistas.

La historia está bien contada, con una gran variedad de chistes mechados entre los diálogos, las situaciones, y una gran cantidad de palos a Hollywood. Como siempre, el dibujo de Aragonés es impecable y divertidísimo.

En resúmen, "Sergio Aragonés' Blair Which?" encontró la fórmula para realizar una magistral parodia de una película que, a mi entender, es difícil de parodiar.

© Sergio Aragones

TELLOS: The Joining

7

por Dr.Sax

1) Tellos no sería posible sin Battle Chasers. 2) En un número de Tellos hay cuatro veces más guión que en una Battle Chasers. 3) En un número de Tellos también hay buenas tetas, pero no tanto como en Battle Chasers (y... lo de Red Monika es como too fuckin' much).

Tonces: Tellos es un muy buen comic para roleros y fanáticos del género de Espada y Brujería, pero tiene a favor a un eficiente Todd Dezago en los guiones y al fabuloso Mike Wieringo en los dibujitos. De la cabeza de estos dos surge un mundo nuevo, Jeffsport, un puerto mercante de barcos y una suerte de barcos/dirigibles, habitado por gigantes de piedra, griffins, gnomos y djinns. Y además, los protagonistas: Jarek (que viene a ser Luke Skywalker), Koj (que viene a ser Chewie pero inteligente y con algún oscuro secreto del que nos enteraremos en 10 números, supongo), y finalmente, Serra, que por suerte no es Leia (de momento) ya que calza no menos de 105 de frente y que es la capitana de uno de los dirigibles. El destino los junta y comienza la aventura. Los malos también son copados, con un villanito que tiene su propia banda de villanetes hipergrossos al estilo Skeletor.

La primera contra que le encuetro a Tellos es que, simplemente, tiene un "buen guión", no un "gran guión". Por lo menos eso es lo que se ve en esta recopilación de tres números, emblemática del nuevo truco avechucho de Image: Te hacen un par de recopilaciones seguidas, super-bien editadas, con bocetos, tapas alternativas y otros chiches, para después revolearte otra recopilación mas grossa, que recopila las recopilaciones, pero con algún bocetito de menos, así te tenés que comprar todo. Un choreo, y esa es la segunda contra que -para mí- le baja el puntaje a Tellos.

No me da para decir mucho más, pero Tellos es divertido y la edición de este trade paperback -repito- es del carajo. Inviertan sus pesitos alegremente, que está bonito. Posdata para Doeyo: Qué lindo es ser patrón!.

© Wieringo / Dezago

mesa del año

Como siempre que despedimos un año, es hora de hacer el balance de Mesa Redonda, esta vez con los títulos aparecidos y comentados durante 1999. Y como siempre aclaramos que conviene tomar estos datos con pinzas, ya que hemos calificado sólo nueve publicaciones por bimestre, elegidas al azar, lo cual no constituye un indicador eficaz de la oferta global del mercado del comic

LOS SEIS GANADORES

Estos son los seis títulos que obtuvieron el promedio más alto en las últimas seis entregas de esta sección.

N°38: Thorgal: Los Arqueros (8.00)
N°39: Jerónimo Puchero: A por el Imprevisto! (8.77)
N°40: Espiral n°3 (7.22)
N°41: Pluselección n°2 (7.00)
N°42: La Mazmorra: Corazón de Pato (8.77)
N°43: JSA n°7 (8.11)

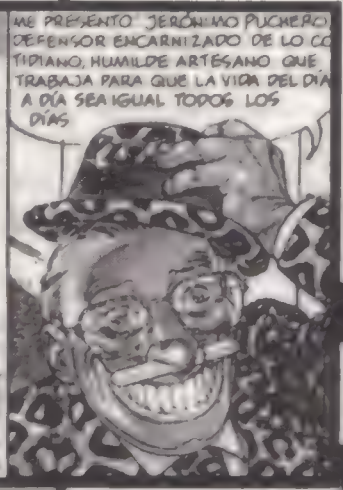
LOS MAS RECOMENDADOS

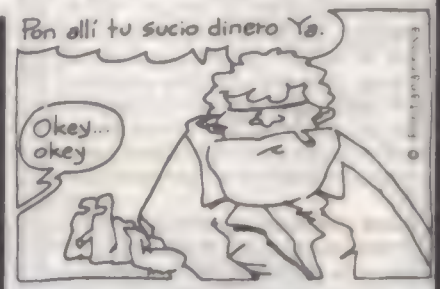
La obra que mayor cantidad de menciones reunió en la mini-sección Recomendaciones al Pie durante 1999 fue **Todo Boogie**, de Roberto Fontanarrosa, con cinco recomendaciones. Dos obras lograron cuatro menciones: **Planetary** (de Warren Ellis y John Cassaday) y **Mondo Lirondo** (del Grupo La Penya). Tres menciones lograron **Falsa Modestia** (el fanzine de Gustavo Sala) y **Usagi Yojimbo** (de Stan Sakai). Finalmente, las obras que obtuvieron dos recomendaciones fueron **Sin City**, la serie actual de **Daredevil**, **4 Segundos**, **Top Ten**, **The Authority**, **Stripped!**, **Ranma 1/2**, **Black Panther**, **JSA**, **Bone**, **Transmetropolitan**, **I'll**, la miniserie de **Dr.Strange**, la etapa de Garth Ennis en **Hellblazer**, **Nippur de Lagash** y los fanzines **Kapop!** y **Elvisman**.

LOS DIEZ MEJORES

Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez mejores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes

1. **Jerónimo Puchero: A por el Imprevisto! (8.77/39)**
2. **La Mazmorra: Corazón de Pato (8.77/42)**
3. **The Bradleys n°1 (8.22/39)**
4. **JSA n°7 (8.11/43)**
5. **Thorgal: Los Arqueros (8.00/38)**
6. **Sergio Aragonés' Blair Which? (7.66/43)**
7. **Tom Strong n°1 (7.55/39)**
8. **Tellos: The Joining (7.55/43)**
9. **Starman n°54 (7.22/39)**
10. **Espiral n°3 (7.22/40)**


ME PRESENTO JERÓNIMO PUCHERO DEFENSOR ENCARNIZADO DE LO COTIDIANO, HUMILDE ARTESANO QUE TRABAJA PARA QUE LA VIDA DEL DÍA A DÍA SEA IGUAL TODOS LOS DÍAS



EL TOP TEN HISTORICO

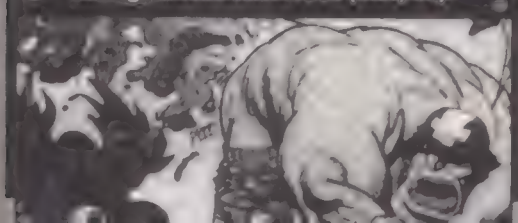
Entre todos los números de Comiqueando, estos son los títulos que obtuvieron los diez mejores promedios en la Mesa Redonda.

1. **Kingdom Come n°2 (9.66/ 22)**
2. **Sandman: Brief Lives (9.44/ 4)**
3. **R.Crumb's America (9.33/ 7)**
4. **Preacher n°10 (9.33/ 19)**
5. **The Last Avengers Story n°1 (9.11/ 17)**
6. **Buscavidas Vol.1 (9.00/ 1)**
7. **Inodoro Pereyra Vol.21 (9.00/ 21)**
8. **Quinoterapia (8.88/ 23)**
9. **Menz Insana (8.88/ 29)**
10. **The Complete Bone Adventures Vol.2 (8.77/ 5)**

LOS DIEZ PEORES

Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez peores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1. **Cazador n°59 (1.77/38)**
2. **El Tony Super Color n°262 (1.77/43)**
3. **Mark n°2 (1.88/41)**
4. **Armorines n°1 (2.22/42)**
5. **El Dio n°2 (2.22/43)**
6. **Witchblade Vol.6 (2.55/39)**
7. **Witchfinder n°3 (2.66/41)**
8. **Intervalo Todo Color n°107 (2.66/40)**
9. **Kiss Comix n°88 (3.11/38)**
10. **D'Artagnan Todo Color n°210 (3.55/38)**



EN EL PROXIMO NUMERO, NOS COLGAMOS CON

Y ENTREVISTAMOS A

SERGIO ARAGONES

COMICOPANDO
N° 44

Y ADEMAS
EL SUPLEMENTO
JLA

TODO SOBRE
BT'X

LO NUEVO DE
MASAMI KURUMADA

NOTAS • FICHAS
Y UN COMIC DE

BRUNO HELMET

BUSCALA EN MARZO

(A LA REVISTA, NO A DEATHBITCH)

PARASITE

Nombre Real: (versión original) Raymond Maxwell, (versión actual) Rudy Jones/Torval Freeman.
Primera Aparición: (v.o.) Action Comics n.340 (1966), (v.a.) Firestorm n.58 (1987).
Creadores: (v.o.) Jim Shooter y Al Plastino, (v.a.) John Ostrander y Jose Brunowski.

HISTORIA: Rudy Jones carecía de inteligencia y de cualquier tipo de habilidad. Era ambicioso, eso sí, pero extremadamente ingenuo. Mientras trabajaba limpiando en los laboratorios S.T.A.R., en Pittsburgh, Jones creyó que la paga se escondía en unos contenedores de desechos radiactivos, por lo que abrió uno. A esta altura alguien creerá que los desperdicios lo afectaron, pero en realidad fue Darkseid quien le dio poderes, ya que allí había depositada energía Omega. Jones era ahora un parásito de color verde, que necesitaba energía vital de las personas para sobrevivir. También podía obtener poderes de metahumanos, además de los recuerdos de sus víctimas, por lo que los superhéroes se convirtieron en su predilección. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo, toda la energía y la memoria que robaba iba desapareciendo. Se enfrentó con Firehawk, a quien le quitó sus poderes de control sobre la materia y algunos de sus recuerdos. Con esta información en su mente, decidió ir en busca de Firestorm, ya que quería ser aún más poderoso, pero no era tan fácil como parecía, y el Parásito terminó en Belle Reve, la cárcel para supervillanos

Volvió a enfrentarse a Firestorm cuando este fue considerado una amenaza para la seguridad de los Estados Unidos, aunque esta vez como parte del Escuadrón Suicida, una subdivisión de la Task Force X destinada a emplear criminales en las situaciones más retorcidas. Una vez más, Jones mordió el polvo al pelear contra el hombre nuclear, debido a que siempre prefirió el ataque directo al razonamiento. Se enfrentó también con Superman y Starman (Will Payton), y allí comienza su obsesión por obtener las habilidades del Hombre de Acero

En una ocasión, el Parásito absorbió nuevamente los poderes de Firehawk y volvió a buscar a Firestorm para robarle su energía. Pero este se había convertido en el elemental del fuego, por lo cual Jones no obtuvo nada y terminó al borde de la muerte. A alguien se le ocurrió que era buena idea curarlo, pero en lugar de eso lograron hacerlo más poderoso. Escapó de su confinamiento, ahora con la piel púrpura y la capacidad de absorber energía eléctrica. Decidió entonces instalarse en Metropolis, para buscar más energía kryptoniana. Terminó, como de costumbre, encerrado en los laboratorios S.T.A.R., donde intentaron contenerlo.

Cuando Superman volvió de la muerte, sus poderes comenzaron a salirse de control. Convertido en una amenaza para todos, vio una posible solución en el Parásito. Ciertamente un error, ya que si este villano era sumamente peligroso con las habilidades del Hombre de Acero, imagínenselo con energía que ni el propio Superman podía contener. El cuerpo de Jones mutó y obtuvo nuevos poderes, como la habilidad de absorber energía kinética, lo que significa que puede obtener energía de un golpe o un objeto arrojado hacia él. Más allá de lo que ganó, su apariencia cambió; no sólo su piel era púrpura, su cuerpo se había vuelto más monstruoso y menos humano. Pero la principal característica de este individuo -su falta de inteligencia- se mantuvo, y cayó ante Superboy, quien se encargó de devolverlo a su celda

Más tarde, Lex Luthor irrumpió secretamente en los laboratorios S.T.A.R. y liberó al Parásito, por pedido expreso del demonio Neron. Allí, Jones absorbió la energía vital del doctor Torval Freeman. Todos creyeron que el científico había muerto, pero en realidad su mente había sido transferida al cuerpo del villano. Ahora esta criatura tenía la inteligencia necesaria para convertirse en una amenaza a todo ser vivo. Con un intelecto dominando su poder y fuerza bruta, el Parásito absorbió gran parte de la energía de Superman y lo dejó completamente débil y a merced de un tribunal intergaláctico que lo secuestró. Alpha Centurion, otro superhéroe local, fue quien tuvo que encargarse de Jones, pero ahora, con el intelecto de Freeman, había dejado de ser una presa fácil. El Parásito viajó luego a Washington y se alió con el Dr. Polaris. Juntos se enfrentaron a Steel, en una pelea donde perdió la vida su abuela. Pero la verdadera intención del villano era volver a [illegible] laboratorios S.T.A.R. en Queensland para robar tecnología e información. Para esto liberó a todas las criaturas encerradas allí a modo de distracción y casi se sale con la suya, pero fue atrapado, sólo para que Morgan Edge lo liberara poco después, en el intento por detener a Superman, quien en ese entonces tenía poderes eléctricos. Pero los papeles se revirtieron: el Hombre de Acero era ahora quien absorbía energía, por lo que el Parásito ya no era una amenaza.

Pero seguía siendo útil, al menos para algunos. Lex Luthor recurrió a él como el último eslabón de un exitoso plan para que Aztek se ganase la confianza de la comunidad superheroica, lo que le significó un lugar en la JLA. El Parásito volvió poco tiempo después para vengarse de Superman, pero los poderes energéticos casi lo matan. Como revancha, tuvo que conformarse con enfrentar a Supergirl en París. Igualmente es un villano muy subestimado, y aunque cualquiera de los dos puede controlar el cuerpo, Jones suele escuchar los consejos del Dr. Freeman, por lo que no será fácil hacerlo caer dos veces en el mismo truco. **(Martín Casanova)**

EXTRA-DATA

El Parásito pre-Crisis se dio el lujo de aliarse con el Dr. Doom y enfrentarse a Superman y Spider-Man en el clásico team-up publicado en Marvel Treasury Edition nº28 (1979). El guión estuvo a cargo de Jim Shooter, quien presionó para incluir a su creación en este evento. Todo un caradura.

• (comiqueando@geocities.com

AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

NUMEROSISIMAS MISIVAS SE HAN ACUMULADO EN LOS DOS MESES Y PIQUITO DESDE QUE ME SENTE POR ULTIMA VEZ A CONTESTARLAS, ASI QUE VAMOS RAPIDISIMO A LAS CARTAS.

Arranco con la de **Diego Tipodi**, de Ramos Mejía, que tiene 16 años y nos sigue desde el nº35. Diego felicita por las notas de Vertigo, Daredevil, Silver Age y el 5º Aniversario, le da durísimo a Dani the D (lamento que no te guste, pero esos no son términos para dirigirse a un artista) y pide informes sobre Green Arrow, Animal Man (ambos en el Suple JLA), Hellblazer (pronto), Swamp Thing, Punisher, X-Files (nunca) y un reportaje a Alan Moore. Entre sus favoritos, Diego destaca al Frank Miller, Garth Ennis, Joe Quesada, Brian [illegible] Strong, 100 Bullets y JSA. También recomienda a todos los comique[illegible] y el primer arco de No Man's Land (promete leerlas). De Sin City te recomiendo la primera saga (o TPB, si preferís), llamada simplemente Sin City. Y sí, el padre de Silk Spectre es el Comedian. Gracias por tu carta y volvé a escribir.

Desde Montevideo, Uruguay, nos escribe **Gabriel "Soy el Primo del Enzo" Francescoli <gabo@fcien.edu.uy>**, quien nos felicita por el 5º Aniversario y en el párrafo central de su carta, dice:

"Yo también soy lector de Comics Journal y de Wizard y cada una tiene lo suyo. Wizard tiene color, más material gráfico, cosas de super-primera mano, pero quizás es demasiado mainstream y un poco "dedito p'arriba" a todo lo que tenga superheroes, incluso en exceso. El Comics Journal es todo lo contrario: muchas veces recomiendan comics oscuros (no por el grafismo, sino por lo desconocidos e mencontrables) y pecan en exceso de ser "cuiturosos" y de querer ver obras de arte en todo lo indy y under que les pasa por delante (especialmente si lo publica Fantagraphics). Muchas veces pretenden encontrar "justificaciones" en lo surrealista o en lo simbólico para hablar bien de un comic cuyo guión es regularoide y sus dibujos son espantosos, ya que a muchos críticos parece encantarles ese estilo feista que se ve en muchos comics under o supuestamente contestatarios, y que muchas veces sólo esconde la incapacidad de su autor para dibujar bien. Comiqueando está en el medio entre una y otra y por lo tanto tiene cosas buenas de ambas y cosas malas de ambas (por lo menos a mi parecer), pero siempre con voz propia. Esa es, en el fondo, una de las características más importantes".

Y me resta aclararte que es absolutamente intencional. Cuando definimos la id[illegible] Comiqueando [illegible] La [illegible] y [illegible] serio y creíble como el del Journal, pe[illegible] sin tomarnos las cosas demasiado en se[illegible] [illegible] pues", que caracterizan a Wizard. [illegible] sinceramente, no me gusta casi nada de Wizard y casi nada del Journal y el día que la Comiqueando se empiece a p[illegible] masiado a cualquiera de ellas... no sé, no [illegible] quiera imaginarlo. Mientras tanto, disfruto como un guanaco con la Comic Book Artists y la española U, y releo hasta la erosión los números viejos de Amazing Heroes. Gracias, Gabriel, y hasta pronto!

Estimados Columnistas M.C. y D.A.:

Oso molestarlos, oh grandes conocedores del sublime arte oriental, sufridos otakus de pies encallecidos por los interminables viajes a Japón en busca de obras inmaculadas, sabios ancianos de inconmensurable humildad y tolerancia. No puedo evitar escribirles tras ver tamaña muestra de sapiencia en una de las páginas 14 de la Comiqueando nº40. Qué barbaridad, no? ¿Cómo se les ocurre a unos atrevidos imberbes siquiera reclamar versiones completas de aquello que les gusta? Realmente inentendible. Pero no, mis adorables abuelitos, ya no hay respeto hacia la memoria de aquellos malogrados pioneros que, como ustedes, descubrieron al manga y a sus autores sin par convirtiéndose así en los primeros, únicos e inimitables Caballeros Otakus (título que hoy, la despreciable gilada quiere ostentar desesperadamente).

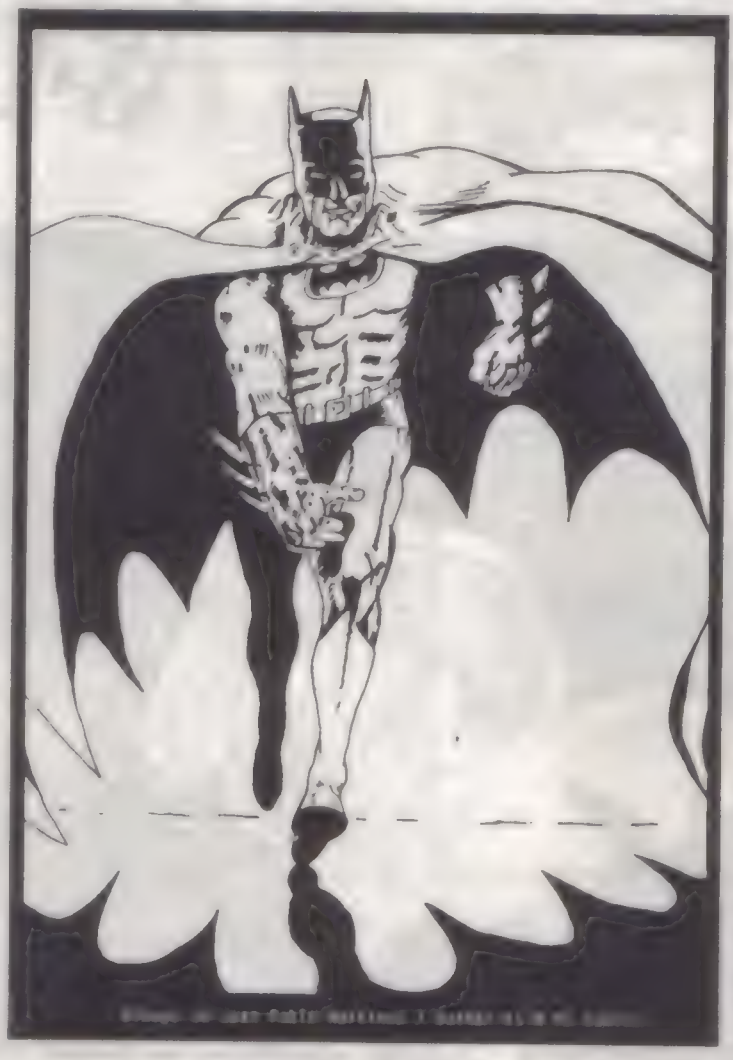
Por mi parte, me alegra el no pertenecer a vuestra prestigiosa Orden y el no haber decubierto aún las virtudes del Manga. Si el pensar de un Caballero Otaku se ve reflejado en aquella abominable columna (llena de intolerancia, inexplicable resentimiento, mezquindad) y es costumbre digna de un Otaku despreciar a aquellos que se acercan -como pueden- al comic japonés y sus derivados, no duden que pronto podrán volver a regodearse a solas con sus im-

Icons / Penance es © Marvel Characters

suisos mangulas, ya que no habrá un público masivo que les haga compañía ni que compre la Comiqueando para leer sus notas, pues no las habrá. Accorsi no es tan gil como para desperdiciar páginas y portadas en cosas que a nadie interesan. Mis respetos.

Ariel Avilez. Bernal.

Duro, el sensei Avilez, para con Mariela y Dani. Pero me parece que interpretaste mal lo que decía aquella nota. Lo que entendí yo es que, a criterio de Dani y Mariela, es al pedo exigirle al Magic lo que el Magic no te puede dar (o sea, el animé de Ranma 1/2 sin cortes), sobre todo cuando existen comics y videos para nada imposibles de conseguir y que contienen la saga completa sin los cortes que los pibes tanto critican. No me parece que los "otakus clásicos" estén resentidos con la nueva camada de amantes del manga y el animé, sino que hay una clara advertencia de los primeros a los segundos, que me parece absolutamente válida: no se queden en la fácil, en la versión tonta que te da la tele, en la revistita coloreada para el orto que se consigue en cualquier kiosco, en las ocho o diez series que conoce cualquiera que ve Azul Toon. Es obvio que el mundo del manga es rico y complejo y no está mal que se incentive a sus nuevos adeptos a recorrerlo todo, a no quedarse sólo con lo más masivo o lo más comercial. Seguramente no es igual de fácil conseguir Black Jack que conseguir Sailor Moon, pero creeme que se justifica el esfuerzo. Gracias y hasta pronto.



Marilina Segura, de Capital, felicita por los 40 números de Comiqueando, entre cuyas páginas destaca El Salón de la Justicia y La Verdulería (otra demente que afirma que **"el Dr.Mülo es un maestro"**). Muy cebada con el Caballero Rojo y El Eternauta, Marilina me hace decenas de preguntas (algunas personales), putea a Lazer y en el párrafo más jugoso de su extensa carta reflexiona:

"Hasta hace poco yo sólo leía manga o comic yanki, pero ahora me doy cuenta de que en Argentina tenemos a gente que escribe/escribió y dibuja/dibujó de forma incomparable. Es una pena que se le dé tan poca bola a lo nuestro y que estemos mirando siempre a otros países e idolatremos a los de afuera cuando en muchas ocasiones lo nuestro es mejor. No digo que consumamos sólo historieta argentina, pero sí que lo que compremos no sea sólo extranjero (y te lo dice alguien que cuando entraba a una comiquería iba derechito a las bateas de X-Men). Por todo esto, sería bueno que todos apoyáramos a los autores argentinos. Ya sé que estarás pensando "pobre mina, qué ilusa" o, en el mejor de los casos, que eso se dice mucho y se hace poco, o que es dificilísimo de lograr, y es verdad, no te lo voy a negar. Pero es cuestión de seguir promocionando lo nuestro y que todos nos pongamos media pila y de a poquito, algún cambio vamos a lograr. No enseguida, obvio, porque los grandes cambios en la historia tampoco se hicieron de un día para el otro. Sólo tenemos que tener paciencia".

Ojalá se pueda, no? Siempre está la tranquilidad de que, por lo menos en el rubro calidad artística, el material nacional puede competir contra el que venga. Pero repito lo que decía en el número anterior: los comics argentinos promedio venden igual de bien (o igual de mal, según se vea) que cualquier comic japonés, europeo o yanki que no aparezca en televisión. Me parece que -por lo menos entre el núcleo de comiqueros posta que compran los comics que disfrutan y no lo que les muestra el Magic Kids- la costumbre de mirar qué onda los comics argentinos existe y existe cada vez más. Gracias y hasta la próxima.

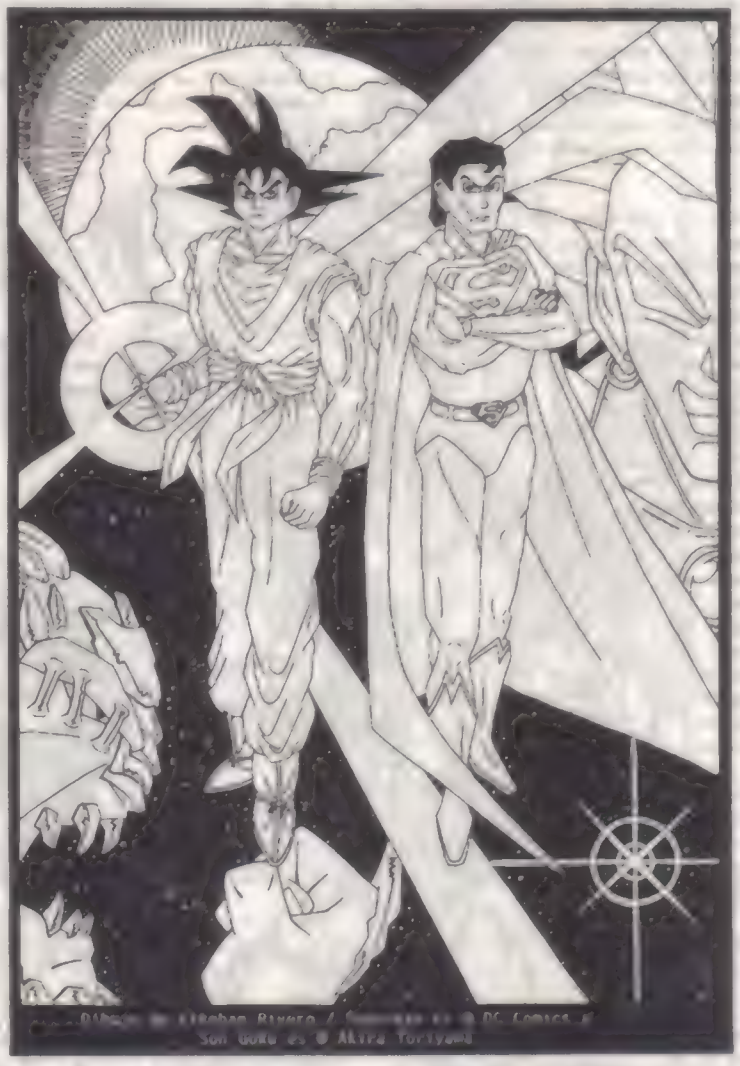
Patricio Rodríguez, de Santa Fé <**pattox@usa.e**>, envía un extenso e-mail, plagado de elogios, opiniones encontradas acerca del viejo tema de la carta de la supuesta Mirta Robles (en suma, no está de acuerdo ni conmigo, ni con ella, ni con el pibe que me verdugueaba a mí por verduguearla a ella), le da durísimo a un par de sagas de Batman y a Dragon Ball y finalmente, se mete a defender al manga de sus (cada vez menos) detractores:

"Si hay algo que es innegable es que los orientales tienen una imaginación que supera ampliamente a los del Oeste, por lo menos en lo que se refiere a historias para pibes o adolescentes, e incluso algunas cosas para los más grandes. En cuanto a calidad gráfica, los pobrecitos eligieron un estilo horripilante, pero en lo que es ciencia-ficción o fantasía (o sea, cuando hay que bolacear) son los número uno. La otra gran factoría de fantasías, la excelsa, soberbia e insuperable línea Vertigo, muestra un análisis más profundo, más social de lo fantástico, pero los japoneses encaran más para el lado del espíritu hecho bola de fuego, o de un desafío contra los dioses que sólo un avión con patas puede superar. A lo que quiero llegar es que, si los lectores de Comiqueando somos en su mayoría adictos a los superhéroes, no podemos por ello defenestrar a nuestros colegas antípodas. De última, si no les gusta que aparezca una nota de manga en la revista, tienen todo el derecho a pasar de página. Seguro que después encontrarán algo muy bueno, porque la Comiqueando es apta para todo público, y eso es fabuloso".

No sé si comparto lo de la imaginación, y seguro que no com-

parto lo del **"estilo gráfico horripilante"**. Tampoco estoy tan seguro de que el público de Comiqueando esté compuesto mayoritariamente por adictos a los superhéroes. En fin, de lo único que estoy seguro es de que es al pedo generalizar y cerrarse desde el vamos a cualquier cosa, sea un comic japonés o un género historietístico en el que dos monos se cagan a palos durante 22 páginas todos los meses. Parte del laburo de los que hacemos Comiqueando es mostrar lo más copado de cada una de estas variantes, siempre tratando de no dejar nada afuera. Gracias, Pato, y volvé a escribir.

Alguien que sólo se identifica como **"Gastón de Rafael Calzada"**, dice que lee comics hace cinco años y que recién ahora se siente cómodo al participar en una charla entre comiqueros, porque antes **"no entendía nada"**. Gastón critica a los que discriminan al manga y me pregunta cuáles son mis mangas favoritos (están todos en la nota del número anterior). También denosta a las editoriales de habla hispana que publican comic yanki (Forum, Vid, Ivrea), a lo cual te contestaré lo que vos ya sabés: dejate de joder y comprá las ediciones originales. Y conseguir el nº2 de Comiqueando... bwa-ha-ha! Fuiste, mufeco!



Fernando Santolanni, de Capital, contraataca con una carta tan pero tan extensa que podría llenar tranquilamente las cinco páginas destinadas a esta sección. En muy resumidas cuentas, crítica la etapa actual de X-Men (aunque subraya su favoritismo por los personajes de Marvel), masacra a los dibujos animados de los Super Friends, argumenta ampliamente su afirmación **"El Eternauta de Breccia es un desastre"** (no coincido con todos los argumentos de Fernando, pero sí con algunos), se ensaña conmigo por una crítica que hice a un número de Uncanny X-Men (sobre todo porque aclaré que no venía siguiendo la serie, mientras que -según Fernando- **"es obligación de todo periodista especializado estar siempre informado de todo lo que acontezca en el área de su especialidad"**), nos acusa de **"engancharse con tipos como Neil Gaiman, Alan Moore y Frank Miller y cerrarse al resto"** y cosas por el estilo.
Fernando fue el primero en notar el error del Oráculo, cuando le respondió a él mismo, que **"el segundo nombre de Homero Simpson no fue revelado"**, a pesar de que hay un episodio en el que se lo nombra claramente como Homer Jay Simpson (luego Rodrigo Samartino y Bernardo Zamichiei detectaron el mismo moco). Ya con mala leche, nos putea porque el dibujo de Galactus que ilustra la notita sobre la saga de Idem en el informe de la Silver Age no es parte de esa historia. Claro que no, se trata de un dibujo inédito de Kirby, incluso sin entintar, que nos pareció copado mostrar, aprovechando la oportunidad de estar hablando de Galactus. Me parece que no es una transgresión tan grave, mi estimado.
En cuanto al comic nacional, Fernando le ve buenas posibilidades a aquellas obras que eviten copiar a los comics yankis y a las que **"se les note la argentinidad"** y cita como ejemplo a tres productos que han desaparecido de los kioscos: El Eternauta, Cazador y Ojo Blindado. Y finalmente, se manda contra los editores y afirma:

"Para salir adelante tienen que tirar todos para el mismo lado. Y lo digo principalmente por ustedes, señores de Comiqueando Press, porque parece que siempre tienen algo malo para decir de Columba, Comic Press, Buena Letra o cualquier otra editorial nacional ni bien tienen ocasión. Es cierto que hay otros que tampoco desperdician la ocasión de criticar o de mofarse de Comiqueando o de Andrés Accorsi, pero los que más hablan de la historieta nacional son ustedes".

Y tal vez sea porque somos los que más historieta nacional editamos, o porque editamos la única revista de información que tiene un espacio para la producción local, que casualmente es la única que contiene una sección de reseñas o críticas de historietas actuales. Tal vez entre nuestros "competidores" haya un acuerdo tácito de no agredirse, o de no pasarle la factura al de enfrente cuando se manda una cagada. Pero nosotros, que antes que editores somos periodistas y críticos, no podemos hacernos los boludos. Si Columba deja a medio mundo sin laburo para ponerse a reeditar bóñiga, lo decimos. Si Buena Letra le afana a Lucas los derechos sobre el Cazador, lo repudiamos. Si Comic Press se cree que puede publicar un comic del Eternauta sin permiso de Solano López y los herederos de Oesterheld, saltamos a decir que no es así. Si Javier Doeyo se llena la boca hablando de su compromiso con la historieta argentina y después publica parodias porno de Sailor Moon, nos cagamos de risa en su cara. Y la intención no es hundirlos (todavía nos falta mucha sopa para hundir editoriales), sino marcarles los errores y esperar que los corrijan. Obviamente es mejor negocio hacerse amigo de todos, pero si uno mea afuera del tarro, tiene que haber alguien que lo señale. Y por esas cosas del destino, nos tocó a nosotros. Eso no quita que seamos amigos de la gente de Colihue, de Pipabang, de Animal Comics, de FV Editor, de Ivrea, del Imperio Editorial,

de la Comuna del Lápiz Japonés, de Ediciones de la Flor, de muchísimos fanzineros y de mucha otra gente que demuestra su amor por la historieta no desde el mero chamuyo, sino desde una conducta digna y una actitud seria frente al difícil desafío de la edición. Gracias, y tratá de que la próxima sea más breve, para poder ahondar más en cada tema.

Francisco Roldán <franciscoroldan@hotmail.com> manda un e-mail desbordante de inmerecidos elogios que me abstendré de reproducir. Reivindica al Dr.Müle (dice que la Verdulería y el Asylum son sus secciones favoritas), me cuenta que compra cuatro títulos-X, más El Eternauta y Mitofauno (a su juicio, los mejores comics argentinos) y putea duramente a los guionistas (y ya que está, a los lectores) de las series mensuales de Superman. Gracias, Francisco, y hasta la próxima.

Javier Alcácer Mackinlay, de San Isidro <almack@surfactan.com.ar>, le da durísimo a Star Wars: Episode One (pero le gustó nuestro Suplemento!), dice que la carta publicada en el nº37 que llevaba su firma **"en realidad la escribieron unos "amigos" y me hicieron quedar como un forro"**, putea a Lazer en forma irreproducible (aflojen un poco, viejo!) y amenaza con volver a escribir. Cuando quieras!

Santiago Larroca, de Capital, felicita por la nota de Evangelion y está consiguiendo de a poco nuestros números atrasados (aguante!). También está cebado con Animal Urbano, Cazador, Caballero Rojo, El Eternauta y sobre todo el desaparecido Ojo Blindado (volvé, Waccio, que la muchachada te reclama!). Gracias, Santi, y volvé a escribir.

Wamba, Lord of Sith <wamba_lordofsith-@yahoo.com>, felicita por el Suplemento JLA, el reportaje a Kurt Busiek y la ficha de Jack-in-the-Box, se copa a full con Fernando Calvi y Bruno Helmet, dice que **"Animal Urbano es una masa"** y dice que **"Ranma me tiene re-podrido: es un trolazo, se le sirven todas las minas y el pibe las rebota a todas"**. Wamba, a diferencia del Colo Berenguer, afirma que SW: Dark Empire **"es una mierda"**, pero se copó con la cronología de Star Wars. Y finalmente, nos pide que dejemos en blanco las páginas al dorso de las fichas **"por si uno quiere tenerlas aparte y ponerlas en una carpeta"**. Ni a palos, viejita. Para eso existe una cosa que se llama fotocopiadora. Gracias, y hasta pronto!

Humberto Luna <luna@netverk.com.ar> se cebó con el nº40 (a pesar de las tapas), sobre todo gracias a los reportajes a Kurt Busiek y Teddy Kristiansen, el Suplemento JLA, la sección de Los Seriales, Qué Momento!, Los Rescatadores y las fichas. Humberto detesta las tapas flip (a veces no queda otra) y respecto del manga, dice:

"Me hubiera gustado más espacio para la JLA que para Ranma, pero me imagino que no tendremos más notas de ese bodrio en el futuro, mientras que la JLA sigue, así que me conformo. Ojo! No todo lo de Nuez me merece la misma opinión. Me parece impresionante el informe de Evangelion, completo, profundo y clarísimo. Me gustaría que la gente de Nuez retomara la sana costumbre de intercalar informes de obras del pasado, ya que en Comiqueando solíamos ver notas de Astroboy, Mazinger, etc. En ese sentido, me atrevo a sugerir notas de Black Jack, Tanaka, Asamiya, Shirow y un par para los nostálgicos: Gigantor o Tetsujin 28".

Bueno, Shirow y Asamiya ya pasaron por El Autor del Mes y de Black Jack hablamos bastante en la mega-nota del número anterior. Pero puede ser que volvamos sobre los clásicos japoneses, alternando con los éxitos del momento, por supuesto. Gracias, Humberto, y hasta pronto.

Bruno Magistris <EOlivet@Sarmiento-.com.ar>, acérrimo fan de Batman, me cuenta que arde de emoción con Batman Beyond (no es para menos). Gracias, Bruno, y atenti a Sleepy Hollow, la nueva peli de Tim Burton!

Esteban Mata <estmata@yahoo.com> nos elogia en forma desmedida, quiere una nota bien pulenta (onda la de Green Lantern, o la de Daredevil) pero sobre Flash (algo vamos a hacer, pero no queremos que se superponga con el Suplemento JLA) y una sobre el relanzamiento de Spider-Man de John Byrne, Howard Mackie y familia (podría ser). También nos pregunta: **"¿Por qué no hicieron notas o reseñas sobre las sagas One Million y The Kingdom? ¿Fueron muy malas, no tenían ganas de hacer notas sobre ellas, o no quieren que los acusen de DC-istas? Me gustaría que retomaran esa costumbre cuando salga Day of Judgement"**.

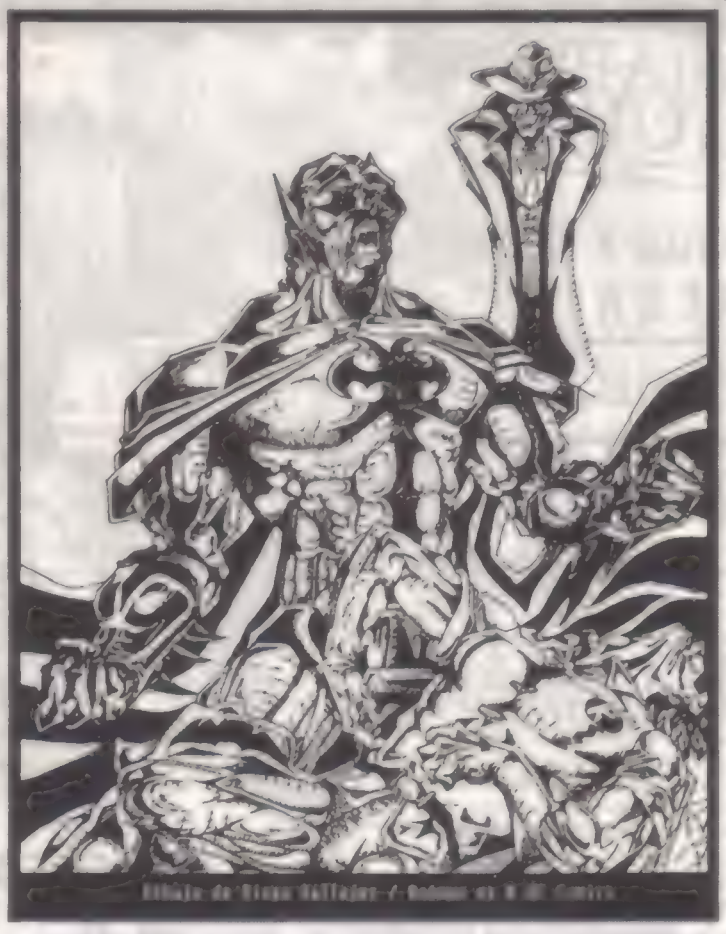
Y, la verdad, no teníamos ganas. Genesis fue una bosta y One Million olía igual de mal (lo cual no quita que hay un par de números grossos). The Kingdom era apenas un evento de quinta semana (también, con regular resultado) y a Day of Judgement -un poco por acumulación- le teníamos fé hasta por ahí nomás, aunque resultó bastante mejor. Lo cierto es que mientras dure el Suplemento JLA, trataremos de no dedicar demasiadas notas a sagas o personajes del Universo DC, para no saturar. Cuando termine el Suple, prometo que volveremos a recorrer exhaustivamente cada rinconcito del siempre caótico DCU. Hasta pronto!

Marcelo Froia, de Santa Fé, lamenta que en Comiqueando no hayamos hablado de la gloriosa The Matrix y además dice:

"Lo que sí es mucho menos perdonable es que tampoco se

Dibujo de Aníbal Ocanto Romero y Gen 13 es © WildStorm

haya encontrado ni un asqueroso articulillo sobre Tarzán. ¿Están esperando que llegue fin de año para poner "Lo que nos rompió la cabeza: Tarzán"?, cosa que creo improbable, ya que en el mismo rubro entraría La Amenaza Fantasma y dado vuestro compromiso con Lucas, difícil que la vaca vuele. En consecuencia, exijo una extensísima nota clarificadora sobre Burne Hogarth y toda su labor en Tarzán, dónde fue publicada, en qué año, qué hizo antes y después, dónde se publicó en Argentina, etc., etc., etc. Sólo así podrá borrarse esta oscura mancha de vuestro expediente".
Uuuy, qué fiero le erraste, papá! Comiqueando no necesita hablar de Tarzán cuando se estrena la peli, porque anticipamos el proyecto en 1996, cuando nadie hablaba del tema. Y por supuesto que el film es majestuoso y glorioso y que nos partió la cabeza, pero... ¿de qué compromiso con Lucas hablás? ¿En qué rincón de la Comiqueando leíste una palabra a favor de Phantom Menace? ¿O estás leyendo otra revista sin darte cuenta? Te borro esta mancha de tu expediente, pero la nota sobre Tarzán, andá a reclamársela a la Mona Chita.



Hernán Moraldo, de Florencio Varela, también venera a The Matrix y denosta a Episode One. Por recomendación del Dr. Sax, compró un comic de Madman, pero le quedaron algunas dudas, que están explicadas en la ficha que salió en el nº20. Suerte y gracias!

Martín García Garabal, de Capital, nos sigue hace tres años, nos elogia desmesuradamente, felicita por el 5º Aniversario y nos pide una nota sobre los dibujos animados de Nickelodeon (Rugrats, Doug, Rocko's Modern Life), con guía de episodios y todo. Mmmm... no la veo, che. Gracias igual y volvé a escribir.

Y finalmente, **Martín Salduna**, de Entre Ríos <treznor@topmail.com.ar>, me cuenta que tiene 24 años y que su **"afición al animé, los dibujos animados y las películas fantásticas me hace blanco de infinitas cargadas por parte de mis amigos"**. A la mierda! Ellos se lo pierden! Martín se propone completar nuestra cronología del Universo Star Wars con los juegos de PC basados en la saga de George Lucas, cuyo orden de aparición es este.
SW: X-Wing (1992)
SW: Tie Fighter (1993)
SW: Dark Forces (1995)
SW: Rebel Assault (1995)
SW: Rebel Assault II (1996)
SW: Dark Forces II (1997)
SW: Shadows of the Empire (1997)
SW: X-Wing vs. Tie Fighter (1997)
SW: Rebellion (1998)
SW: Mysteries of the Sith (1998)
SW: Rogue Squadron 3-D (1998)
SW: Episode One: Racer (1999)
SW: EO: The Phantom Menace (1999)
SW: EO: The Gungan Frontier (1999)
Martín pide un informe sobre Transformers: Beast Wars y una nota de Battle Mech en Cebamiento Infinito. Gracias por la data, y hasta la próxima!

Y se acabó el espacio, al menos por esta vez. Nos reencontramos en Marzo con todos los que nos manden sus cartas, dibujos, clasificados, preguntas para el Oráculo y votos para los rankings a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, o a <comiqueando@geocities.com>. Recuerden: LOS DIBUJOS SOLO POR CORREO CONVENCIONAL. Cuando nos llegan mails muy pesados o con attachments, los tiramos a la mierda SIN LEERLOS. Que disfruten las vacaciones y feliz Tercer Milenio para todos!

CLASIFICOMICS

COMPRA/VENTA/CANJE

•Vendo o canjeo los nºs 1 al 12 de Las Nuevas Aventuras de X-Men, más 1 al 7 de Wolverine, [illegible] DC y Marvel Knights. Estoy [illegible] Preferencia a [illegible] Hablar con Javier Pafundi llamando al 4543-1733.

•Vendo comics en inglés, castellano y portugués. Tengo números de Batman, Superman, Lobo, Question, Flash, 2.4, Midsummer Nights [illegible] man, Hellblazer, X-Men, Spider-Man, Cable, Deadpool, Weapon X, Sin City y muchos más. Consultar con Gabriel Fernández al 4555-[illegible].

•Vendo comics americanos y españoles (mutantes, Batman, Vertigo, Hitman, Spawn, JLA, etc.). Y además, comics y muñecos ORIGINALES de Transformers. Comunicarse con Sebastián al 154 [illegible].

CONTACTO DIRECTO

•Guionista busca dibujante para [illegible] y como [illegible] Fernando Bogado, llamando al 4712-1618, o escribiendo a [illegible] Avellaneda.

Garaycochea

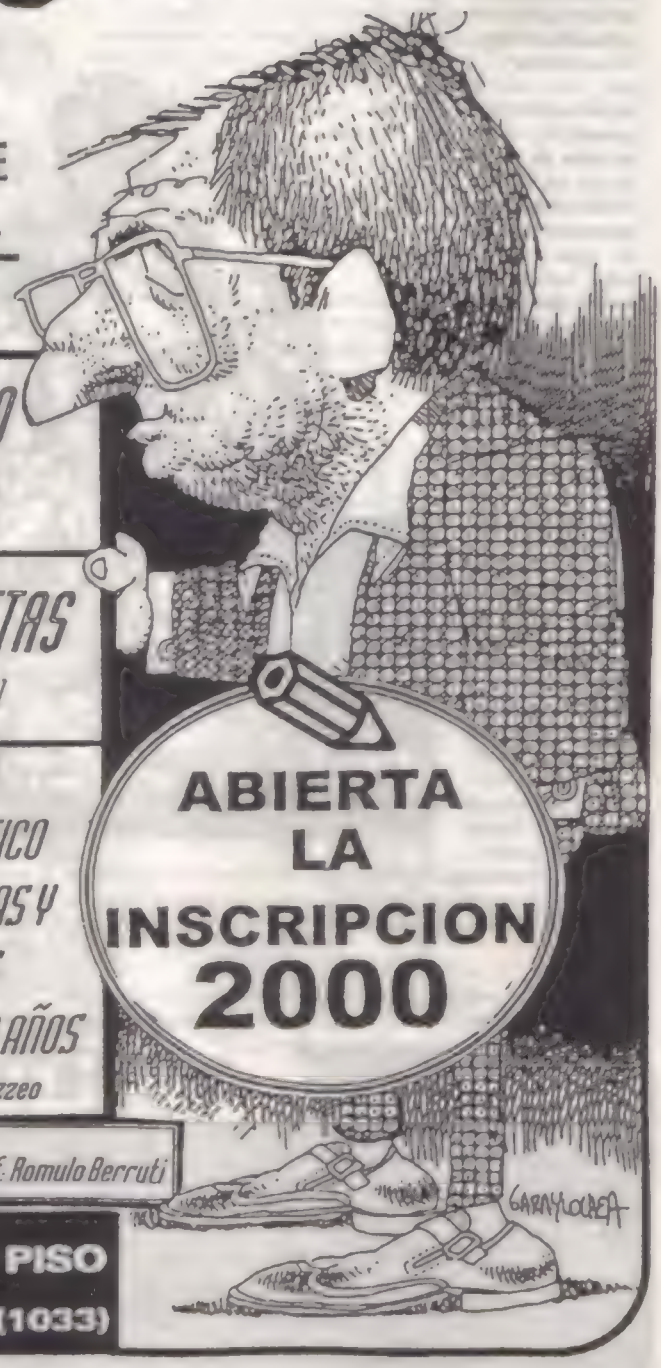
ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

SECRETARIA DE 16 a 21 HS.

HUMORISMO Prof: Garaycochea bañez. Dufour	**ARTISTICO** Prof: José Marchi
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour.	**HISTORIETAS** Prof: O. Viola (OSWAL)
DIBUJO ANIMADO Prof: Yigo Adam	**DIBUJO HUMORISTICO PARA CHICAS Y CHICOS ENTRE 8 Y 13 AÑOS** Prof: Goyo Mazzeo

ANÁLISIS CINEMATOGRÁFICO Prof: Romulo Berruti



RIVADAVIA 1239 1º PISO
Tel. 4381-2895. Cap Fed (1033)

ANARKOMIX
QUE MOMENTO!

por Hernán Botticelli

UNA DE SPIDER-MAN

La Ultima Cacería de Kraven es, a mi humilde criterio, la mejor historia de Spider-Man. La saga tuvo bastante impacto en la continuidad del personaje, allá por los tiempos del traje negro (el de tela, no el simbiote), cuando Peter Parker estaba recién casado con Mary Jane.

Creo que La Ultima Cacería de Kraven es a Spider-Man lo que el Killing Joke es a Batman, o lo que Whatever Happenned to the Man of Steel es a Superman. Es decir, una de esas maravillosas historias, brillantemente dibujadas, que potencian a cada personaje y profundizan en su humanidad y en su espíritu heroico. Estas historias trascienden los límites de la pasión por el género, capaces de llegar a todo aquel que disfruta de una buena obra de arte.

El guión es de John Marc DeMatteis, en su mejor época místico-aventurera, y -como suele suceder en su obra- aquí los personajes se comprometen profundamente con lo que les pasa y al enfrentar a los peligros externos, aprenden cómo asumir y vencer a sus propios demonios internos. En cuanto al dibujo, este es -para mí- el mejor trabajo de Mike Zeck: sus personajes respiran heroismo y emoción, mientras que la potencia de sus imágenes imprime una intensa naturalidad a cada momento de la historia.

LA ARAÑA Y EL CAZADOR

El malo de la película es Kraven, hijo de un artistócrata ruso y cazador superlativo, que ha derrotado a todas sus presas excepto una: el Hombre Araña. Y al enterarse de que está condenado por una enfermedad terminal, decide iniciar su última cacería.

Peter Parker, endemientras, ha sido golpeado por varias muertes dolorosas: el Capitán Stacy, Gwen y recientemente, Ned Leeds y Joe Faces. Por eso está agobiado, exhausto, afiebrado por una gripe y afligido por su propia vulnerabilidad. Así y todo, sale a patrullar las calles, hasta que es sorprendido por un dardo tranquilizante de Kraven.

Spider-Man intenta resistir, pero no puede. Queda atrapado en una red, esperando lo de siempre: "Kraven me va a llevar a su escondite, va a estar horas gritando y mientras tanto, yo voy a encontrar la forma de borrarle la sonrisa de la cara". Pero no. Esta vez es distinto. Kraven saca un rifle, le apunta y, ante la desesperación de Spidey, BLAM!, le dispara. Adios Spider-Man. Para el final del primer capítulo, el héroe es sepultado en el cementerio de la mansión Kravinov.

Durante años, Kraven se había obsesionado con el arácnido, en una mezcla de odio, temor y admiración. Y ahora que ya no existe, Kraven decide tomar su lugar: durante dos semanas sale a la calle vestido de Spider-Man, pero más violento y sacado. Salva a Mary Jane de unos salames, pero la muchacha se da cuenta de que no es Peter. También boletea a unos traficantes y se enfrenta a Vermin, un temible hombre-rata. El combate es durísimo, pero Spider-Kraven se lleva a Vermin con él.

Mientras, en las entrañas de la tierra, Peter Parker lucha contra sus propios fantasmas para volver a la vida. Y resulta vencedor. Abriéndose paso entre la madera y la tierra, Spider-Man vuelve a vivir. Lo primero que hace es ir junto a su amada (y ya desesperada) Mary Jane. Luego de un cálido encuentro y una tierna despedida, Spider-Man va a enfrentar a Kraven.

El encuentro se produce y Spider-Man increpa a Kraven, confrontándolo con la locura que ha desatado. Pero Kraven ha triunfado: "Yo te maté y luego permití que vivieras para que supieras que te maté", le dice. Y acto seguido, hace que Vermin ataque a Peter. Spider-Man lo vence en feroz combate, ante la mirada atenta de Kraven, pero se niega a matarlo. Vermin aprovecha, lo hiere y escapa. En ese momento revelador, Kraven descubre que ese hombre no es su enemigo. El había odiado y temido a "la araña" como encarnación de sus propios odios y temores. Pero él ya había matado a la araña, y se había convertido en ella durante dos semanas, para volver a ser Kraven de nuevo.

Mientras ve a Spider-Man salir tras los pasos de Vermin, Kraven piensa: "Todo hombre, toda mujer, toda era tiene su "araña". Tú has sido la mía. Qué honor". Su último pensamiento es para su pobre madre insana. Acto seguido, toma el rifle, lo pone en su boca y acaba con su vida, con un disparo en la cabeza. Kraven ha muerto.

Ajeno a todo esto, Spider-Man captura a Vermin y vuelve junto a Mary Jane. La policía y la prensa reciben la confesión de Kraven, que exonera a Spider-Man. Y en el cementerio de la mansión Kravinov, Kraven es enterrado junto a la tumba vacía del Hombre Araña.

© Marvel characters

TOP TENS

GRUPO

1. **JUSTICE LEAGUE (DC)**
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Superheroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Avengers (Marvel)
7. Titans (DC)
8. Freak Force (Image)
9. WildCATs (DC/WildStorm)
10. Outsiders (DC)

Golpeando a las puertas del Cielo: Gen 13, Blood Syndicate, Young Heroes.

PERSONAJE ARGENTINO

1. **EL ETERNAUTA (H.G.Oesterheld/Solano López)**
2. Caballero Rojo (Toni Torres/ Mariano Navarro)
3. Mafalda (Quino)
4. Cybersix (Carlos Trillo/ Carlos Meglia)
5. Cazador (Lucas)
6. Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
7. Nippur (Robin Wood)
8. Matias (Sendra)
9. Patoruzú (Dante Quinterno)
10. Nekrodamus (H.G.O/ Horacio Lalia/ Walter Slavich)

Golpeando a las puertas del Cielo: Larguirucho, Animal Urbano, Pepe Sánchez.

PERRA

1. **ROGUE (Marvel)**
2. Cybersix (Carlos Trillo/ Carlos Meglia)
3. Catwoman (DC)
4. Wonder Woman (DC)
5. Miel (Milo Manara)
6. Psylocke (Marvel)
7. Vampirella (Harris)
8. Fairchild (DC/WildStorm)
9. Fire (DC)
10. Storm (Marvel)

Golpeando a las puertas del Cielo: Death, Lady Death.

PERSONAJE

1. **BATMAN (DC)**
2. John Constantine (DC/Vertigo)
3. Wolverine (Marvel)
4. Death (DC/Vertigo)
5. Superman (DC)
6. Sandman (DC/Vertigo)
7. Swamp Thing (DC/Vertigo)
8. Hulk (Marvel)
9. Preacher (DC/Vertigo)
10. Joker (DC)

Golpeando a las puertas del Cielo: Spider-Man, Groo.

VILLANO

1. **JOKER (DC)**
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Dr.Doom (Marvel)
5. Ra's al Ghul (DC)
6. Prof.Neurus (García Ferré)
7. Apocalypse (Marvel)
8. Parallax (DC)
9. Violator (Image)
10. Doomsday (DC)

Golpeando a las puertas del Cielo: Catwoman, Green Goblin.

DIBUJANTE

1. TODD McFARLANE (no dibuja más)
2. John Byrne (X-Men: the Hidden Years)
3. Jim Lee (varios proyectos)
4. Alex Ross (Batman: War on Crime)
5. Mike Mignola (Hellboy)
6. Frank Miller (Sin City)
7. Kelley Jones (Sleepy Hollow)
8. Brian Bolland (varias portadas)
9. Simon Bisley (varios proyectos)
10. George Pérez (Avengers)

Golpeando a las puertas del Cielo: Norm Breyfogle

GUIONISTA

1. **NEIL GAIMAN (Midnight Days)**
2. Alan Moore (Tom Strong, Promethea, Top Ten, etc.)
3. Frank Miller (Sin City)
4. Garth Ennis (Preacher, Hitman, Punisher)
5. Grant Morrison (JLA, Invisibles)
6. Mark Waid (Flash, Brave & the Bold)
7. Peter David (Young Justice, Supergirl, Spy Boy)
8. Alan Grant (Superman/Terminator)
9. Kurt Busiek (Avengers, Astro City)
10. James Robinson (Starman)

Golpeando a las puertas del Cielo: John Byrne, Warren Ellis.

REVISTA

1. **SANDMAN (DC/Vertigo)**
2. Preacher (DC/Vertigo)
3. Sin City (Dark Horse)
4. Hellblazer (DC/Vertigo)
5. Starman (DC)
6. Spawn (Image)
7. Aquaman (DC)
8. X-Men (Marvel)
9. Incredible Hulk (Marvel)
10. JLA (DC)

Golpeando a las puertas del Cielo: Legion of Superheroes, Astro City, Gen 13.

© DC Comics

Es hora del repaso anual de los diez rankings que tenemos en carrera, como siempre acompañados de algunos nombres que vienen pisando fuerte desde abajo, con ganas de estar entre los diez de arriba. Y esta vez tenemos, además, los rankings de Mejor Comic de los '90, en dos versiones: una elaborada por el staff de Comiqueando y otra que refleja la preferencia de nuestros lectores. Entre los que votaron para este ranking, hemos sorteado unos premios, que fueron a parar a manos de los siguientes lectores: Javier Paredes, de Capital, se ganó dos álbumes de Forum. Mario Bermúdez, de Ituzaingó, se ganó un álbum de Forum y un Todalacha-pack. Finalmente, Francisco Cane, de Bell Ville (Córdoba), se ganó el trade paperback de Death: The Time of Your Life. Gracias a todos por participar y felicitaciones a los winners, que pueden pasar a buscar sus premios por el Club del Comic de Lavalle 617, a partir del 14 de Enero (a Francisco, obviamente le enviamos su premio por correo). El resto, tendrá su revancha dentro de apenas diez años.

ARTISTA INTEGRAL

1. **FRANK MILLER (Sin City)**
2. John Byrne (X-Men: the Hidden Years)
3. Erik Larsen (Savage Dragon)
4. Mike Mignola (Hellboy)
5. Keith Giffen (descansando)
6. Jeff Smith (Bone)
7. Peter Bagge (guiones de Yeah!)
8. Matt Wagner (Grendel)
9. George Pérez (Crimson Plague)
10. Todd McFarlane (guiones de Spawn)

Golpeando a las puertas del Cielo: Robert Crumb, Michael Allred.

DIBUJANTE ARGENTINO

1. **QUIQUE ALCATENA (varios proyectos)**
2. Leonardo Manco (Deathlok, Blaze of Glory)
3. Carlos Meglia (varios proyectos en WildStorm)
4. Lucas* (El Dié)
5. Enrique Breccia (unitarios para Italia)
6. Ariel Olivetti (X-Man)
7. Francisco Solano López (comics eróticos para España)
8. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
9. Cacho Mandrafina (trabajos para Francia e Italia)
10. Mariano Navarro (Caballero Rojo)

*Desintegrado el equipo de Cazador, le atribuímos los votos a Lucas, principal guionista y dibujante de esa serie.

Golpeando a las puertas del Cielo: Juan Zanotto, Alberto Breccia, Eduardo Risso.

© Alcatena / Mazzitelli

MEJOR COMIC DE LOS '90

RANKING DE LOS LECTORES

© DC Comics

1. **KINGDOM COME (Mark Waid y Alex Ross)**
2. Starman (James Robinson, Tony Harris y otros)
3. Spawn (Todd McFarlane, Greg Capullo y otros)
4. Preacher (Garth Ennis y Steve Dillon)
5. Bone (Jeff Smith)
6. Astro City (Kurt Busiek y Brent Anderson)
7. JLA (Grant Morrison, Howard Porter y otros)
8. Batman: Black and White (varios)
9. Sin City (Frank Miller)
10. La Casta de los Metabarones (Jodorowsky y Juan Giménez)

RANKING DEL STAFF

1. **SANDMAN (Neil Gaiman y varios dibujantes)**
2. La Casta de los Metabarones (Jodorowsky y Juan Giménez)
3. Bone (Jeff Smith)
4. Kingdom Come (Mark Waid y Alex Ross)
5. Hate (Peter Bagge)
6. Why I Hate Saturn (Kyle Baker)
7. Sin City (Frank Miller)
8. Trazo de Tiza (Miguelanxo Prado)
9. Astro City (Kurt Busiek y Brent Anderson)
10. Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross)

© DC Comics

EL ORÁCULO

MIENTRAS BUENOS AIRES ARDE, EL ORACULO, ESTOICO E INMUTABLE COMO POCOS, SE SOMETE UNA VEZ MAS AL ALUVION DE PREGUNTAS QUE LE LLEGAN DESDE LOS CUATRO PUNTOS CARDINALES. ESTAS SON ALGUNAS DE ELLAS.

•Ariel Maskin pregunta: ❶ ¿Se sigue publicando Lobo en español?. ❷ ¿Y Astro City?. ❸ ¿En qué anda Graham Nolan?. ❹ ¿Hubo una miniserie de Green Lantern en la que Kyle pasa por Gotham, o es parte de la serie regular?. ❺ ¿Volverá algún día The Question?

Respuestas: ❶ Sí. ❷ Sí. ❸ Hace poco lanzó su propia editorial. ❹ Esa historia es parte de un arco argumental llamado Hero Quest, que abarca los nºs 71 al 73 de la serie regular de Green Lantern. ❺ Sí, en la inminente miniserie de The Huntress.

•Luciano Vecchio pregunta: ❶ ¿Cómo se explica que Hippolyta fuera Wonder Woman en los '40 si no podía salir de Themiscyra?. ❷ ¿Quién creó a Donna Troy como una copia joven de Diana?. ❸ ¿El Oráculo lo contestan entre todos, según quién sepa la respuesta, o quién?

Respuesta: ❶ Hippolyta siempre pudo salir de la isla. Si no salió antes, fue porque no quiso. ❷ Una sacerdotisa amazona, siguiendo un ritual dictado por los dioses del Olimpo. ❸ En general, Andrés contesta todas las que sabe y después consulta a Diego o al Dr. Sax para ver si saben las demás.

•Mariano Arribillaga pregunta: ❶ ¿Quién tiene actualmente las licencias para comics de X-Files y Star Trek?. ❷ ¿De cuándo son los primeros cortos animados de Batman?. ❸ ¿Volverá Sandman?

Respuesta: Respuesta: ❶ Nadie y WildStorm, respectivamente. ❷ De 1968. ❸ Seguramente, pero en proyectos especiales tipo The Dream Hunters, y no en una serie regular.

•Santiago Decaro pregunta: ❶ ¿De qué trata Underworld Unleashed?. ❷ ¿Vid piensa publicarla?. ❸ ¿Qué pasó con los especiales de Green Lantern de Vid?. ❹ ¿Quedó alguno vivo de los New Guardians?. ❺ ¿Es cierto que McFarlane va a hacer un muñeco de Marilyn Manson?. ❻ ¿De qué murió Bob Kane?

Respuestas: ❶ Lo explicamos ampliamente en Comiqueando nº16. ❷ No creo, pero se consigue fácilmente la edición española de Zinco. ❸ Hace poco salió uno nuevo, recopilando la saga Emerald Knights. ❹ Sí, varios. ❺ Sí. ❻ De un ataque al corazón.

© DC Comics

•Adrián Lodi pregunta: ❶ ¿No se aburren de ver siempre los mismos nombres en los Top Tens?. ❷ ¿Por qué en la portada de War of the Gods aparece Etrigan y en la historia no?. ❸ Cuando el Dr.Müle le responde a un lector que Abrevaya "leyó tus cartas y se murió de aburrimiento", ¿no es una falta de respeto a todos?

Respuestas: ❶ Sí, pero los rankings se arman con los votos de los lectores y mientras los lectores voten siempre a los mismos, no hay nada que podamos hacer al respecto. ❷ Porque George Pérez dibujó las portadas antes de terminar los guiones. ❸ Sí, pero la tarea del Dr. Müle en la revista consiste precisamente en faltar el respeto a la mayor cantidad de gente posible.

•Hernán Moraldo pregunta: ❶ ¿Es cierto que Andrés entintó el primer anual de Catwoman? ¿No lo habrán confundido con alguien? ¿Le pagaron por su trabajo?. ❷ ¿Qué fue primero? ¿El video game o el comic de Earthworm Jim? ¿Cuántos comics de EW) salieron, quién los editó y qué artistas trabajaron en ellos?. ❸ ¿Todos los comics de The Tick son en blanco y negro?

Respuestas. ❶ Andrés fue parte de un equipo de siete u ocho personas capitaneado por Pez y entre todos entintaron el anual de Catwoman. Y no, no cobró por su trabajo (sí por traducir al castellano el guión de Christopher Priest). ❷ Primero vino el video-juego y después los comics de Marvel, que fueron sólo tres, a cargo de Dan Slott y Barry Crain. ❸ No, han habido especiales y miniseries a todo color.

NI AHI...! por Caba

Esta historia se titula Wolfpack (Jauría de Lobos), y fue desarrollada en 1993, entre los nºs 402 y 408 de la serie regular de Captain America. Fue escrita por Mark Gruenwald y dibujada por Rik Levins. Bueno, a los hechos me remito: Una vez más, y gracias al apoyo de la Casa de la Cultura de Chapadmalal, volvemos a desempolvar algunas de las más pedorras y nauseabundas historietas de todos los tiempos.

Nuestra aventura comienza con Wolverine encontrando el fiambre de un tipo asesinado por un hombre lobo. Rápidamente nos dirigimos al cuartel de los Vengadores, donde el Capitán América entrena con algunos de sus colegas. Ahí se entera de que John Jameson (ex-hombre lobo, piloto personal del Capi y andá a saber qué más) ha desaparecido junto a Iguana. Entonces decide pedirle ayuda al Dr.Druida, porque solo no se la banca. Inmediatamente, en algún bosque de Massachusetts, nuestros dos intrépidos amigos son atacados por una hembra lobo (aunque el Capi está convencido de que es un chabón), pero esta es capturada por el Cazador Lunar, que está bajo el poder de Dredmund. De esta forma vence al Capi sin problemas (mirá lo que hace un poquito de hipnotismo), mientras que Wolvie se manda a lo kamikaze contra un pueblo entero de hombres lobo -delirios de grandeza mediante- a donde se están atrayendo y creando hombres-lobo a pedido y con entrega a domicilio sin recargo (deme dos). Wolvie les hace el aguante, pero obviamente no por mucho tiempo. Al rato llegan el Capi y Druida y también son atacados, pero gracias al Tordo logran escapar (el Capi estaba pintado). Mientras, en un laboratorio secreto, hacen experimentos con Wolvie y un suero para unirse al club de los perros de circo. El suero no funciona debido a su factor X, pero aún así logran hipnotizarlo para que ataque a nuestros héroes, y así lo hace. Piña va, piña viene, el Capi es vencido una vez más, pasa a formar parte de los experimentos de Sombra Nocturna y es convertido en hombre-lobo, pero al mezclarse este suero con el del super-soldado, no se lo puede dominar y escapa mientras es perseguido. En eso, el Dr.Druid se enfrenta a Dredmund y también es vencido (¿será posible?!). El Capi es capturado y encerrado con los otros licántropos (maricón!), pero este organiza a las bestias, logra huir del foso (onda los Doberman que asaltan bancos!) y finalmente captura a Sombra Nocturna para que revierta los efectos del peludo suero.

Mientras, en una ceremonia mística, Dredmund le corta la garganta al Druida para lograr el hechizo que con la piedra lunar lo convierte en el señor de los lobos. Clásica lucha todos contra todos y llega Cable (!) que venía a buscar a Feral y la encuentra, pero el metiche quiere saber qué catzo pasa. Y se suma al despelote, mientras que el lobotomizado John Jameson lleva al Druida al labo e inyecta el maldito suero a Sombra Nocturna, con lo que la obliga a encontrar el antídoto para todos (toma!). Entonces el Druida, que había logrado cerrarse la amplia sonrisa de la garganta mediante su voluntad (José, cerrame la ocho que ya están todos en pedo!), libera a Wolvie de la hipnosis y este libera al Capi y a Cable, vergonzosamente atrapados dentro de una alfombra. El Capi le arranca de la garganta a Dredmund la piedra lunar, Cable la destruye, el Cazador Lunar es libre y todos empiezan a recibir el antídoto. Llega la policía, la gente empieza a tomarse el palo, pero Jonhn Jameson renuncia a ser el piloto del Capi. Y este, que había ido a rescatario, se queda solito y muy, muy triste.

Bien, ¿qué podemos decir o reflexionar de acuerdo a lo que hemos leído? ¿Alguien quiere levantar la mano? ¿No?. Me lo imaginaba. Nos vemos en el próximo número.

© Marvel Characters

La Revisteria

Distribuye el Mejor Comic del Planeta

$12.80

• Colección Blueberry nº 38
• Tapa dura. 48 pags. color

$15.60

• Colección Blake y Mortimer nº 1
• Tapa dura. 56 pags. color

$12.80

• Colección XIII nº 2
• Tapa dura. 48 pags. color

$12.00

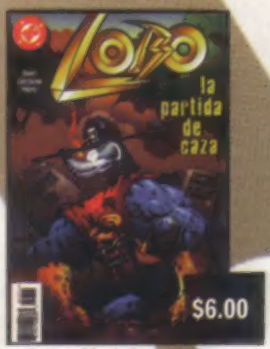
• Tapa dura. 64 pags. color

$9.60

• Colección Vertigo nº 113
• Prestigio. 88 pags. color

$6.00

• Colección Vertigo nº 115
• Prestigio. 48 pags. color



$6.00

• Colección Lobo nº 19
• Prestigio. 48 pags. color

$28.00

• Colección Vertigo nº 114
• Tapa dura. 208 pags. bicolor

www.lr.datamarkets.com.ar

NO TE DEJES ENGAÑAR ! COMPRA LOS ESPECIALES ORIGINALES

ESTE VERANO TE SEGUIMOS A...

Miramar
Galería Piazza
San Marco, Calle 21
Nº 981, loc. 26

Pinamar
Av. Bunge 645
loc. 14

Villa Gesell
Av.3, Nº964
Gal. Torino, loc.3

Villa Carlos Paz
9 de Julio 164
Librería Siglo XXI

San Bernardo
Av. Chiozza 2726
loc.25, Galería
Comercial Passeggio

Administración y Venta: Ulrico Schmidl 5620
tel. / fax: (54 -11) 4642-5130 / 4643-0010
E-mail: lr@datamarkets.com.ar
Venta al público: Callao 196 (Congreso)
Rivadavia 7046 (Flores)

REPRESENTANTE OFICIAL

NORMA Editorial

LA MAS SORPRENDENTE PELÍCULA ARGENTINA DE ANIMACIÓN

CONDOR CRUX

La leyenda del futuro

Cap. Crux

Zonia

Phizar

Dr. Crux

Yunko

con temas inéditos de
Caballeros de la Quema
Vicentico · Gustavo Cerati
Attaque 77 · Ivan Noble
Chelo y David Lebon

www.condorcrux.com.ar

Patagonik Film Group presenta "Condor Crux"
Con las voces de Damián De Santo - Arturo Maly - Pepe Soriano - Leticia Bredice y Favio Posca como Sigmund
Guión: Omar Quiroga - Sonido: Martín García Blaya - Diseño de Personajes: Carlos Ruiz Brussain - Edición: César Custodio
Productor de Animación: Luis Palomares - Dir. Animación 3D: Swan Glecer - Director de Arte: Pablo Holcer - Música: Diego Grimblat
Producida por Juan Pablo Buscarini y Pablo Bossi - Dirigida por Juan Pablo Buscarini, Swan Glecer y Pablo Holcer

Estreno 6 de Enero del 2000 en todo el país